

PLAYSTATION ■ PLAYSTATION 2 ■ GAMECUBE ■ XBOX ■ DREAMCAST ■ GAME BOY
NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA CION
NUMERO 33
ARGENTINA $4,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 15.000 • MEXICO $29
CHILE $2.350 • BOLIVIA $b 20 • VENEZUELA Bs 2.500 • PERU Ns 10
DEVIL MAY CRY
JUGAMOS LA VERSION JAPONESA Y TE CONTAMOS POR QUE LA VA A ROMPER!
LOS JUEGOS Y EL ANIME
¿QUE PASA CUANDO ESTOS DOS APASIONANTES MUNDOS SE UNEN?
FINAL FANTASY X
¡UN REPORTAJE EXCLUSIVO AL DIRECTOR DE ESTE RPG QUE REVOLUCIONO AL JAPON!
Y COMO SIEMPRE, LOS MEJORES REVIEWS Y PREVIEWS!
HUNTER THE RECKONING
CODE VERONICA X
SOLDIER OF FORTUNE
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00033
TE MOSTRAMOS FOTOS INEDITAS DE LA PELICULA DE RESIDENT EVIL!

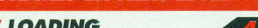
Los Mejores Dealers

CAPITAL FEDERAL
GRAN BUENOS AIRES Y EL INTERIOR DEL PAIS

CRAZY GAME Corrientes 4814 Almagro	**TITANIC COMICS** Av. Rivadavia 5108 loc 307 Caballito	**PLAY MANIA** Av. Rivadavia 6720 loc 14 Flores	**SALA 1** Salguero 1954 Palermo
WIZARD Acoyte 495 Caballito	**PLAY GAME** Nagoya 3154 Villa del Parque	**D.G.L. GAMES** Lope de Vega 3074 Devoto	**MAGIC GAMES** Bucarelli 2315 / Juramento 2984 Villa Urquiza / Belgrano R
NEMESIS Soldado de la independencia 1165 Belgrano	**CYBER CLUB ARENA** Vidal 2527 Belgrano	**COMPUSERVICE** Av. San Juan 2144 Constitución	**VIRTUAL PLAY** Carhue 49 loc 79 Liniers
FREE TIME VIDEO Lope de Vega 1690 Monte Castro	**PLAYMANIA** Av. Pueyrredon 438 Once	**KID'S GAMES** Uriburu 1698 Recoleta	**NINO EXPRESS** Alem 260 Monte Grande
VIDEO CLUB LIBRA Bartolomé Mitre 485 Luján	**KOOPA TROOPA** Calle 14 N° 5023 Berazategui	**SANDOKAN** Av. Luro 6056 La Ferrere	**DARTAGNAN** Av. Rivadavia 14048 Loc 2 Ramos Mejía
GAME EXPRESS KIDS Alsina 344 Quilmes	**EL GENIO** Valentin Gomez 7065 Del Viso	**BLOCK OUT** 25 de Mayo 408 Moron	**STATION GAMES** Italia 1176 Loc 8 San Antonio de Padua
MARFER Ayacucho 1476 Florida	**KNOW HOW SISTEMAS** 9 de Julio 1452 Lanus	**DARTAGNAN** Arieta 3199 San Justo	**GAME STREET** Av. Belgrano 3621 San Martín
PLAY GAMES Shopping Torres del Sol Loc 231 Pilar	**VIDEO FIESTA** Zuviria 5059 Loc 12 Jose C. Paz	**CONY HOGAR** Constitución 179 San Fernando	**TABACO** J.D. Peron 2186 Valentín Alsina
EL CHIP Avda. Mitre 541 Avellaneda	**INDEX COMPUTACIÓN** Senador Moron 1112 Bella Vista	**GAME OVER** Diagonal Brown 1445 Adrogue	**EL TREBOL** La Patria 3045 Villa Tesei
VIDEO MUNDO Catamarca 24 Mendoza	**GAME OVER** Av. San Martin 912 Rio Gallegos	**MASTER GAME II** Cordoba 955 Loc 35 Rosario	**MACROSS** Brown 217 / Belgrano 9 Bahia Blanca
JUNIOR GAME Dean Funes 274 Córdoba	**VYF** Juan B. Justo 1355 Mar del Plata	**STYLO** Calle 64 N° 2946 loc 26 Necochea	**BIG GAME** Dean Funes 158 Córdoba

INDEX

INDICE



ESTE MES EN NEXT LEVEL



28
FINAL FANTASY X

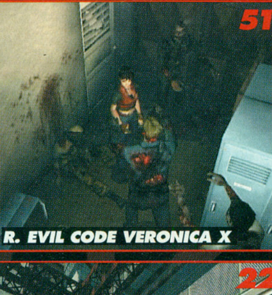


38
DEVIL MAY CRY

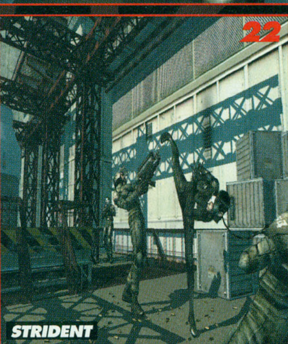


26
HUNTER: THE RECKONING

FIRST APPROACH / FINAL TEST


51

R. EVIL CODE VERONICA X


22

STRIDENT

EDITORIAL

Tratemos de entendernos. Todos lamentamos el trágico atentado contra los Estados Unidos de Norteamérica acontecido el martes 11 de septiembre. Todos lloramos a las víctimas y nos solidarizamos con sus parientes. Creemos que toda la situación es una aberración. Y es lamentable que el ser humano no haya podido aprender de los incontables errores cometidos desde el comienzo de su estúpida historia, chocando una y otra vez contra las mismas paredes como ratoncillos ciegos. Todos queremos Paz y a todos nos cuesta entender el por qué de todo esto. Pero... ¿cuál es el tema con los videojuegos? Son muchas las compañías que están retrasando sus productos para, supuestamente, no herir la sensibilidad de nadie. La mayoría está retocando niveles, para borrar escenas comprometidas. Metal Gear 2: Sons of Liberty será censurado. Syphon Filter 3, al cierre de la edición, se había atrasado al igual que Spider-Man: Enter Electro. A Duke Nukem Forever le van a faltar unos cuantos niveles. En el terreno de PC, Microsoft ofrece un parche para borrar del mapa a las Torres Gemelas en Flight Simulator 2002 y juegos como Red Alert 2 fueron sacados del mercado inmediatamente para un cambio de packaging. Muchos objetan a juegos de enorme éxito como Counter Strike... y la lista continúa. Ni siquiera el cine se ha salvado de esta ola de cancelaciones y atrasos. Spider-Man es un ejemplo. Vamos, afrontémoslo... no se necesitan más de dos neuronas para saber separar la realidad de la ficción. Consideramos extremadamente cauta esta decisión de la Industria, aunque no podemos más que aceptarla.
Para dejar algo en claro; esta revista podría herir la sensibilidad de todos aquellos que consideren justo que un sano entretenimiento ficticio tenga que pagar por los errores de un mundo canibal y agresivo, absurdo e injusto. Si vos sabes divertirte en Paz y jugar sin culpa, te invitamos a seguir leyendo nuestras páginas.

Maximiliano Javier Ferzzola
Jefe de Redacción

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Maximiliano Ferzzola

DIRECTORES DE ARTE
Martín Varsano
Gastón Enrichetti

REDACTORES
Diego Eduardo Vitorero
Santiago Bembihy Videla

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Máximo Frías
Diego Eduardo Vitorero

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto
fernando@editorialpowerplay.com

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
ventasnle@ciudad.com.ar

REPRESENTACION COMERCIAL
Andrés Loguercio
andresxpc@ciudad.com.ar

COLABORAN
Carla Callegari
Durgan A. Nallar
Fito Laborde

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 137
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

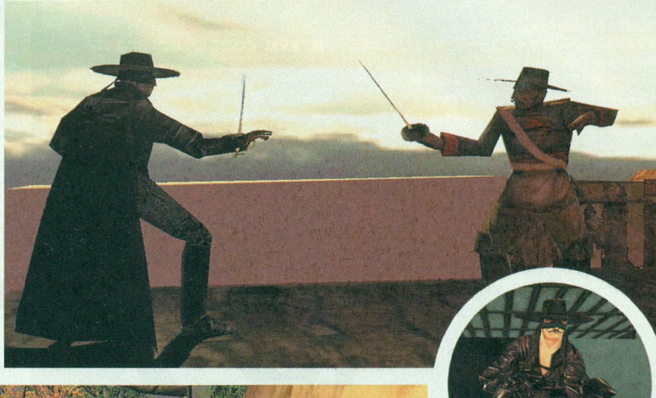
Next Level es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Benbihy Videla. Editada por Editorial PowerPlay, Laprida 1898 11º G (1425) Teléfonos: 54-11-4805-8974 - Buenos Aires, Argentina.
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
ISSN 1514-9854.

Impresa en la Argentina, Septiembre de 2001

THE SHADOW OF ZORRO

ZORRO... ZORROOOOO... ¡LA ZETA TE MARCARA!

En 1822 Don Alejandro, padre de Don Diego, piensa reconocer al nuevo jefe de policía de California. Y sí, lo conoce muy bien. Es nada menos de De la Hoya, un criminal de la guerra conocido como El carnicero de Zaragoza. Y los problemas que comienzan para el Zorro y una enigmática mujer no hacen más que complicar la trama excepcional que se está tejiendo para el juego. Mucho romance y acción para esta nueva aventura que Cryo está preparando para PS2 y PC y que estará lista a fines de noviembre de este año. Por supuesto, Zorro no se puede cargar a un ejército entero así que el "stealth" será muy importante. Lo mejor es que Don Diego también hará su aparición y el Zorro solo deambulará por las noches. ¡Vean que lindas foticos!









Disculpen la cochinada, pero esto de andar peleando por las noches me pone un poco nervioso... ¿Además soy el héroe, o no?

¿LA DC SUBE Y BAJA?

ACLARANDO MALENTENDIDOS

En el número anterior, publicamos la noticia de la baja de precio de la Dreamcast anunciada por Sega. Llegó hasta nuestros oidos que todos andaban como desesperados tratando de encontrar una máquina a ese precio en los locales argentos. Se nos pasó decirles que esto era sólo en Estados Unidos. Pero nos pareció que eso caía de maduro al dar el precio en dólares. Para aclarar, les comentamos que no van a conseguir en ningún lugar de la Argentina la Dreamcast a 79.90. ¡Disculpen por el malentendido!

007 AGENT UNDER FIRE

NINGUNA OTRA REENCARNACIÓN DE JAMES BOND LOGRÓ LO QUE RARE CONSIGUIÓ CON SU GOLDENEYE. AGENT UNDER FIRE, NO SOLO PROMETE IGUALARLA, SINO TAMBIÉN, SUPERARLA

Un tal Malprave dirige una organización terrorista que, claro, quiere dominar el mundo creando un ejército de clones invencible. Guerreros carne de cañón sin almas que llorar. Zoe Nightshade será la fémina de Bond y está muy buena, para ser un render, desde luego. Mucha acción, mucho stealth, misiones a bordo de autos y a pie, cargando contra ejércitos enteros. Todo en primera persona. Q nos va a dar muchos artefactos copados para destrozar a quien ose ponerse frente nuestro. Los niveles van a ir desde una refinería de nafta -en la que seguro terminó todo volando por los aires- hasta una base secreta debajo del agua. Modo cuatro personajes, a pantalla dividida para patear traseros amigos. ¡Yipiiiieeeee! En noviembre del 2001 James y toda su parafernalia en PS2 y sólo para PS2.



Al parecer, en 007 Agent Under Fire no todo será matar ejércitos de soldados que parecen salidos de la misma familia, sino que tendremos tiempo de conquistar alguna fémina incauta...

FROGGER: THE GREAT QUEST

FROGGER YA NO CRUZA CALLES, AHORA SE LA DA DE INDIANA JONES

Frogger se cansó de ser el gil que cruza calles, como si no tuviese otra cosa que hacer, y decidió que era hora de ponerse pantalones e ir derecho a la PS2. Nada de ranas desnudas en el 2001. The Great Quest es un arcade de plataformas al estilo aventurero que bien podría haber tenido otro personaje, pero los nostálgicos van a querer ver la rana en acción, y Konami vio la oportunidad de hacerse con unos dólares extras. Les dejamos unas fotos, para que vean el nuevo look de Frogger, el cual lucirá en decenas de pantallas 3D, mostrándoselo a 81 personajes viejos y nuevos.





DRAKAN II, UNA VERDADERA SECUELA

LES TENEMOS DETALLES Y FOTOS IMPRESIONANTES PARA CONTINUAR CON LAS AVENTURAS DE LA PELIRROJA



-"Es una verdadera secuela del Drakan original, no simplemente una conversión"- dijo Alan Patmore, presidente de Surreal Software para aclarar los malentendidos que se dieron en la industria cuando se anunció este Drakan II para PS2. Así que, Rynn -la nena linda- y Arohk -su compañero dragón- vuelven en una aventura completamente nueva donde los sucesos que se acontecen son la inmediata continuación del juego original. Gráficamente, el juego fue mejorado al infinito, como podrán ver en las fotos que acompañan la nota, y ahora con el oro que nos vayan dejando los enemigos al morir podremos comprar armas, armaduras, ítems y demás etcéteras. Como en todo RPG, iremos subiendo de niveles y podremos personalizar a Rynn como nos plazca, seleccionando qué habilidades vamos a elegir y luego mejorar. Además, esta nueva aventura no será tan lineal con su predecesora, y los niveles están basados en misiones. Los niveles aéreos son geniales y las batallas sobre el dragón Arohk tendrán dimensiones épicas. Para los que se pregunten, el sistema será muy similar a lo que ya vimos en Zone of Enders. La verdad, que Drakan II pinta de lo mejor y para noviembre de este año es probable que ya lo estemos disfrutando.

¡DETALLES SOBRE LA VERSIÓN CONSOLERA DE BLACK & WHITE!

SE LLAMARIA BLACK & WHITE: NEXT GENERATION

-"La versión de consolas de Black & White será total y completamente diferente a la original, ya que se podrá controlar a la criatura directamente. Es una mezcla entre la primera y segunda persona -se podrán hacer cosas muy copadas. Habrá que ir con la criatura, y controlarla con el pad y la criatura aprenderá los movimientos que le trasmitamos. Cuando no se la controle hará las cosas que se le enseñaron. El juego estará centrado en la criatura. Mientras más personas la sigan, más poderosa será"- Son palabras del mismísimo Molyneux. La cosa nos parece un tanto simplificada, pero no dudamos ni por un segundo que viniendo de Peter, el juego sea una obra maestra... Esperamos que lo sea, Peter... sabemos donde vivís, Peter...

LEGAIA: DUEL SAGA

¡TODA UNA SORPRESA! SE VIENE LA CONTINUACIÓN DE LEGEND OF LEGAIAESTA VEZ SOBRE EL AGUA.

Son muy pocos los detalles concretos sobre la continuación de Legend. Pero se sabe, extraoficialmente, que los ataques en cadenas -tan copados en la primera versión- seguirían igual de dinámicos. Los summons, por su parte, funcionarán de otra manera: Los personajes tendrán que buscar ítems llamados Ori-jin. En este juego, los personajes serán...
Lang: Un pibe de 17 años que la tiene reclara con la espada cuya misión es proteger a su pueblo de terribles monstruos. **Maya**: 14 años de experiencia en magia, un hechicero proveniente del pueblo de Yuno. El pobre muchacho es mudo. **Kazan**: Un Karateca de 48 años retirado y autoexiliado. Estos tres personajes, serán la columna vertebral de Duel Saga. Otros personajes se dejarán ver en la aventura. Avalon quien es el rival de Lang y Shalon, que es adicta a buscar tesoros para incrementar su riqueza. Duel Saga se dejará ver en Japón este mismo mes de Octubre. ¿En USA? Con suerte... en algún momento del 2002.

¡LANZAMIENTO DE LA GAMECUBE EN JAPÓN!

JAPÓN NO SE VIO DESCONTROLADA POR EL LANZAMIENTO DE LA GAMECUBE

Si existe una palabra para describir el lanzamiento japonés de la consolá de Nintendo, es "atípico". La cola más larga no superaba las 20 personas, en contraposición al lanzamiento de la Gameboy Advance que, dentro de lo organizado, fue caótico. Lo que pasa es que la mayoría de los jugadores interesados -que a pesar de lo que puedan pensar son muchos- ya habían encargado su maquinola por pre-orden. Así que... ¿para que hacer cola por días con termos, carpas, y sillas descartables incómodas, cuando la podemos recibir en la puerta de nuestras casas? Luego de pasada una hora, desde la apertura de las tiendas, las colas se habían extinguido y eso fue todo lo que se supo sobre el lanzamiento de la GameCube. El cubo de Nintendo se vende en Japón a solo 210 dólares, pero por desgracia no reproduce DVD, eso va a venir con el tiempo y se compraría aparte.

La guerra dejó de ser tácita, ya hay dos fuertes contendientes en escena. Pero falta otro de vital importancia. ¡Hagan sus apuestas!

¡ADELANTO MARIO GAMECUBE!

IT'S ME MARIO!



Mario Sunshine sería el nombre tentativo del nuevo juego del plomero bigotudo de Nintendo. En la pasada Space World, Shigeru Miyamoto, habló del juego. En Japón, Mario Sunshine se dejará ver en el invierno del 2002 -con suerte- y tendrá una mecánica muy similar a Mario 64. Mario, en esta entrega, tendrá un jetpack conectado a la espalda, con una pistola de rayos láser. ¿Para que sirve? Ni idea, pero calculamos que... para tirar rayos láser ¿no? Se nota que todavía esta muy verde, podríamos darnos el lujo de sanatear un poco, pero más vale esperar que haya algo más concreto. Así después no metemos la pata.



¡DETALLES SOBRE THE THING!

UNA MODALIDAD QUE CADA VEZ SE ESTA PONIENDO MÁS DE MODA: CONTINUAR PELÍCULAS EN FORMATO VIDEOJUEGO

En 1982 John Carpenter presentaba uno de sus mejores films: The Thing, la remake de un clásico. Paranoia, mucho miedo, paranoia, acción, sustos y mucha más paranoia. La película trata sobre un ser alienígena que invade una lejana estación ártica, que puede "asimilar" formas de vida, imitándolas a tal punto que puede ser confundido con una de ellas. Todos desconfían de todos, todos pueden ser... la cosa. The Thing, el videojuego, sería una secuela directa de la película. De vuelta al ártico, de vuelta la desolación y la paranoia. Formamos parte de un equipo militar que va a investigar lo acontecido en la base. Y, pronto, como siempre, la situación se les va de las manos. Muchos bichos asquerosos, mezcla de perros, humanos, carne putrefacta y alas. Pero, el principal enemigo... nosotros mismos. El miedo y la paranoia, nuestra y de nuestros compañeros de equipo, representa un peligro inimaginable. Nunca sabremos si el otro es el maldito bicho disfrazado y, lo que es peor, ellos pensarán lo mismo de nosotros. Y si creen que nos comportamos de manera extraña, nos van de demoler a tiros. O tal vez, el alien les vaya a hacer creer que nosotros somos el alien, y nosotros vamos a negarnos y comportarnos extraños, o... ok, creo que se hacen a la idea. Como si fuera poco, habrá muchos puzzles que resolver y, algo muuuuy importante, lograr que ninguno de nuestros más queridos compañeros de aventura (controlados por la CPU) sean devorados por La Cosa. Alguno de ellos tienen importantes tareas que ejecutar y si les fallamos es un inmediato Game Over, you pathetic looooser!



Todavía no se sabe ninguna fecha de salida, pero se cree que este título competiría cara a cara con Silent Hill 2... ¡demonios! ¡ahora cuál nos compramos! The Thing va a estar disponible para PS2, Xbox y PC.





¡SE ATRASA LA GAMECUBE EN LOS ESTADOS UNIDOS!

PERO SOLO UN PAR DE SEMANAS, NO SE PREOCUPEN DEMASIADO

Nintendo acaba de anunciar que el lanzamiento de su Gamecube será dos semanas más tarde que lo anunciado: el 18 de noviembre. Está decisión se debe al incremento de consolas que arribarán en USA, más de las que podían manejar para la fecha fijada con anterioridad, el 5 de noviembre. Para el 31 de diciembre habrá 1.100.000 de unidades dando vueltas por Norteamérica. Zelda de Gamecube también se atrasó, recién podremos disfrutar las aventuras de este muchacho en las navidades del 2002. El 14 de septiembre el título sale en todo Japón. El costo de los juegos para USA se estima en los 50 dólares.

RESIDENT EVIL : NEW GROUND ZERO

¡POR FIN SE DEVELARON FOTOS DE LA PELÍCULA MÁS ESPERADA POR LOS FANS DE LA SAGA!

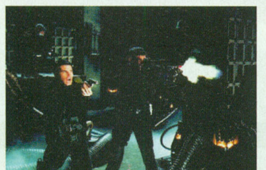
Luego de una espera que nos pareció interminable, rumores y más rumores, críticas imposibles y mucho anhelo, al fin se dignaron a mostrarnos fotos de como va quedando la cosa. Recordemos que la película NO tendrá ninguno de los personajes conocidos de los juegos ya que será una precuela de la saga donde los orígenes de Umbrella se dejaran entrever. Mila Jovovich será la fémina machaca zombies y, si bien no hay fecha de salida confirmada, no debería atrasarse mas de la mitad del año que viene; con viento en popa, claro.



¡Cereeebros, queremos cereebros!









¡NINTENDO SE HIZO CON LOS DERECHOS DE LA SAGA RESIDENT EVIL!

DESDE AHORA, LOS QUE QUIERAN DISFRUTAR DE LA MATANZA DESCEREBRADA DE ZOMBIES, TENDRÁN QUE HACERSE CON UNA GAMECUBE.

En una conferencia de prensa, los capos de Nintendo y Capcom anunciaron que la afamada serie Resident Evil sería exclusiva de los usuarios de alguna de las máquinas de Nintendo. Sí, damas y caballeros... si disponen de una PS2, con suerte, los últimos títulos que podrán disfrutar -durante muuucho tiempo- serían Gun Survivor 2 y Code Veronica X. Además, comentaron que van a lanzar TODAS las versiones de la saga para la GameCube y una especial para GBA. Sony, por su parte, no ha abierto la boca pero creemos que no ha de estar muy divertida con esta sorpresiva noticia. Debemos decir, que tampoco nosotros... Sony quedó muy mal parada ya que, además de sacarle la saga, Capcom dijo que la máquina Sony no puede aguantarse lo que ellos tienen planeados para el mundo de Resident Evil... ¡OUCH!

Resident Evil Zero, ese que se canceló para la Nintendo 64, desde hace un tiempo que está sobre rieles y ahora el proyecto no dará marcha atrás. El 22 marzo del año que viene, saldrá la primer parte de la saga Resident Evil. A continuación, no mucho después afirman, podremos ver por fin el tan rezagado Zero.

De todas maneras, Capcom salió a templar los ánimos y dijo que esto -"No es definitivo. No quiere decir que sea algo permanente. El acuerdo de exclusividad con Nintendo es por solo seis juegos. No es para siempre. Veremos como siguen las cosas en el futuro".



¡ROCKY EN FOTOS!

YA LES HABÍAMOS ANUNCIADO QUE ROCKY ESTABA EN PREPARACIÓN, AHORA LES MOSTRAMOS EL JUEGO EN IMÁGENES



Rage Software nos muestra dos fotillos de su inminente Rocky para Xbox. Los fans del boxeador con problemas de dicción, reconocerán en estas tomas del juego a nuestro amigo Stallone -con su mejor cara de bobo- pegándole un puñetazo a Apollo Creed. A esta altura del juego, se sabe que habrá un modo Multiplayer, así como uno para jugar solito, tratando que Rocky suba en los ránkings de boxeadores para por fin poder pelearse contra los clásicos enemigos de Balboa. En algún momento del año que viene Rocky romperá "jetas" desde la consola de Bill.



KING'S FIELD IV, EL REGRESO DE UNA LEYENDA

CLÁSICOS DE AYER Y DE HOY, EN SUS NUEVAS ADAPTACIONES... NOS HACEN SENTIR VIEJOS

¡Un RPG en primera persona para consolas! eso sí es extrañoooo. En King's Field IV nos metemos en el rol del último descendiente del legendario Guardian del Reino. Es nuestro deber proteger el reino de amenazas diabólicas. Las magias estarán divididas entre: Fuego, Tierra, Viento, Agua, Luz y Tinieblas. Combinando los seis tipos se podrán lograr más de 30 hechizos. La versión japonesa está casi lista, de la yanqui nada de nada. La acción transcurrirá en una ciudad bajo el nivel de la tierra, llena de monstruos asquerosos. De la trama poco se sabe, pero... ¡demonios que ya queremos ver este juego!



FECHAS DE SALIDAS

OCTUBRE

PLAYSTATION 2
Grand Theft Auto III - Rockstar Games
Time Crisis II - Namco
Okage: Shadow King - Sony
Thunderstrike: Operation Phoenix - Eidos
Giants: Citizen Kabuto - Interplay
Soul Reaver 2 - Eidos
Dragon Rage - 3DO
Driven - Bam Entertaiment
Proyect Eden - Eidos
No One Lives Forever PS2 - Sierra
Devil May Cry - Capcom
Top Gun: Combat Zones - Titus

PLAYSTATION
The Weakest Link - Activision
One Piece Mansion - Capcom
Pipe Dreams 3D - Take 2
Syphon Filter 3 - Sony
Dexter Lab - Bam
PowerPuff Girls - Bam
Dragon Warrior VII - Enix
Power Rangers Time Force - THQ

DREAMCAST
Sega Sports Tennis 2K2 - Sega
NBA 2K2 - Sega
Phantasy Star Online Version 2 - Sega

GAMEBOY COLOR
Trouballs - Capcom
Hands Of Time - Titus
Monster INC. - THQ
Max Steel - Mattel

GAMEBOY ADVANCE
Scooby-Doo Cyber Chase - THQ
Prehistorik Man - Titus
Ecks VS. Sever - Bam
Driven - Bam
Boxing Fever
Monster INC. - THQ
Doom - Activision

¡HALF-LIFE: DECAY SALE EN NOVIEMBRE!

LA VERSIÓN DE PLAYSTATION 2 DE HALF-LIFE YA TIENE FECHA CONFIRMADA...

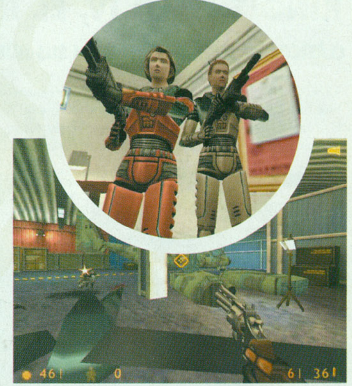
Luego de la cancelación de la versión para Dreamcast, Half-Life se viene al mundo de las consolas. Las fotos que acompañan la nota es de un modo cooperativo exclusivo para PS2. Aguanten hasta noviembre y nos vamos a meter otra vez al complejo Black Mesa. ¡Yipiiiiieee!





Yo antes de disparar con ese bruto lanzamisiles miraría a mis espaldas, para ver los muchachitos que te están por mandar al visitar al Todopoderoso...





SCOOTY RACES

UN JUEGO PARA PS2 EN BUSCA DE DISTRIBUCIÓN

Desde que Jet Set Radio mostró al mundo lo que con un poco de imaginación se puede lograr, no son pocos los juegos que se prenden en la onda caricatura para asombrar al público. El sistema Cel Shading, sin lugar a dudas está "de moda". Es una opción única que mezcla a la perfección el amado 2D y el a veces soso 3D. Uno de los títulos que aprovecha la ola es Scooty Races, un juego de carreras de Scooters que luce de lo mejor. La empresa Trecision es la responsable y se guarda, como si de eso dependiera su vida, los elementos más importantes del juego aunque dicen que van a ser recontra innovativos.



BLOOD OMEN 2 PARA XBOX

NO SOLO LOS USUARIOS DE PS2 PODRÁN DISFRUTAR DE LAS MATANZAS DE KAIN

Legacy of Kain: Blood Omen acaba de ser confirmado por la gente de Eidos para la consola de Bill Gates. El juego será lanzado en simultáneo para ambas consolas. Eidos no aclaró si las dos versiones serían idénticas o no, pero suponemos que la versión de Xbox tendrá mejores gráficos.







POKEMON MINI

NINTENDO MOSTRÓ EN LA PRE-ECTS, SU NUEVA CONSOLITA PORTATIL ESTILO TAMAGOTCHI

Desde Londres nos llega la noticia que Nintendo, en una conferencia de prensa pre-ECTS, presentó a todos los presentes el Pokémon Mini, un sistemita tan simple como el viejo Tamagotchi, pero con mucha más variedad. Este interesante aparatejo tiene un D-pad, tres botones, una pantalla de 96x64 en LCD y un sensor que registra las veces que sacudimos la unidad -¿para que querríamos sacudirla?-. Sea como sea, va a haber muchos cartuchitos para deleitarse con este sistemita. Todos los juegos, claro, serán de los Pokémon. Boxeo, puzzles, danza y un juego de sacudir (¿!?) En Japón será lanzado antes de fin de año, en Europa a partir de 2002 y nada se sabe de cuándo se dejará ver en USA.



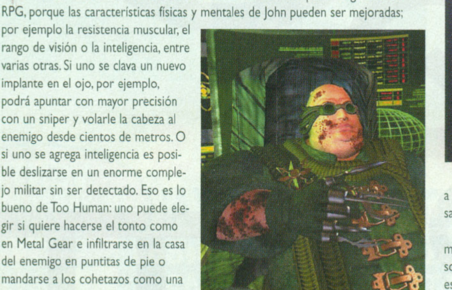
TOO HUMAN

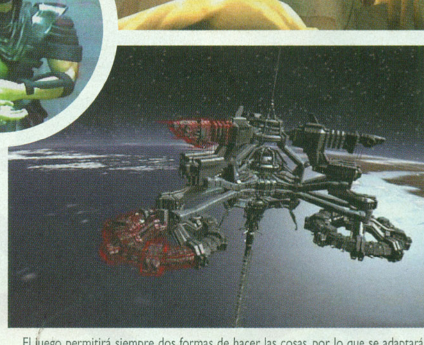
COMPAÑIA: Silicon Knights
DISTRIBUCION: Nintendo
FECHA DE SALIDA: 1er Semestre 2002

La GameCube fue lanzada en el Japón nomás durante el mes pasado, así que cada vez estamos más cerca de tener una de las nuevas consolas de Nintendo en nuestros sucias manos. ¡Estoy muy entusiasmado! Y más porque por fin vamos a ver títulos con temáticas para adultos. Está bien jugar de vez en cuando con esos coloridos animalitos de ojos grandes que recogen frutas y corren carreritas; ¡pero también está bueno agarrarse a los balazos con un juego más serio! Too Human es una especie de Metal Gear Solid mezclado con Legacy of Kain: Blood Omen. ¿Que cómo es eso?

Too Human es un proyecto muy viejo de la compañía canadiense Silicon Knights (que actualmente está preparando además Eternal Darkness). Silicon fue comprada por Nintendo el año pasado, y eso hizo que Too Human estuviera a punto de extinguirse, porque originalmente estaba siendo programado para PlayStation. ¡Pero no! El proyecto sigue en pie y está previsto que esté terminado como un juego de GameCube para principios del año próximo; y lo mejor es que, parece, va a ser una cosa nunca vista.

Too Human trata sobre un futuro de ciencia-ficción, donde los hombres alteran sus cuerpos con tantos implantes cibernéticos y tantas modificaciones genéticas que no se sabe si tienen más de máquinas que de humanos. Esto plantea un problema moral: ¿esos individuos así alterados pueden ser considerados humanos? ¿Tienen los mismos derechos? ¿Deben ser exterminados? ¿Cómo orinan? Nuestro héroe se llama John Franks y es uno de esos humanos alterados en el año 2450. Too Human tiene un componente grande de RPG, porque las características físicas y mentales de John pueden ser mejoradas; por ejemplo la resistencia muscular, el rango de visión o la inteligencia, entre varias otras. Si uno se clava un nuevo implante en el ojo, por ejemplo, podrá apuntar con mayor precisión con un sniper y volarle la cabeza al enemigo desde cientos de metros. O si uno se agrega inteligencia es posible deslizarse en un enorme complejo militar sin ser detectado. Eso es lo bueno de Too Human: uno puede elegir si quiere hacerse el tonto como en Metal Gear e infiltrarse en la casa del enemigo en puntitas de pie o mandarse a los cohetazos como una bestia.

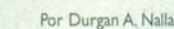




El juego permitirá siempre dos formas de hacer las cosas, por lo que se adaptará a cómo juega uno. Poco diálogo, el justo, y mucha acción y situaciones difíciles para salir vivito por un pelín.

Gráficamente, será una maravilla. Lleva casi una década de desarrollo, así que los muchachos de Silicon Knights tuvieron tiempo para crear algunas de las -dicen- más sorprendentes escenas de animación y modelos de los personajes. Todo en general es de primer nivel. La ambientación es al estilo mundo devastado, con coches volando por todos lados y enormes ciudades con calles aéreas y avenidas verticales en las que puede pasar cualquier locura. Podremos escuchar los pensamientos de John, que nos darán pistas (¡a ver cómo andan con ese inglés!) y habrá música para mover las patas al ritmo de caída de los enemigos.

Y hay otro detalle: Too Human ("demasiado humano") podría ser el primer juego de GameCube que venga en más de un disco.


Por Durgan A. Nallar

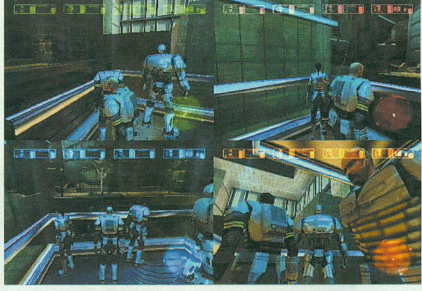


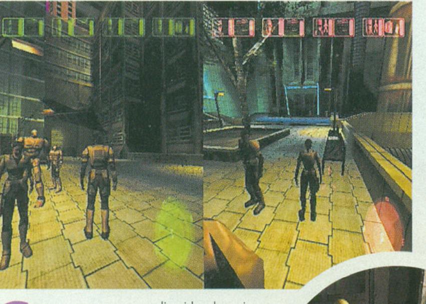


PROJECT EDEN

COMPAÑIA: Core Design
DISTRIBUCION: Eidos Interactive
FECHA DE SALIDA: Octubre
GENERO: Acción / Aventura







Core, gran empresa que dio vida a la carismática Lara Croft y sus aventuras, ahora nos muestra un proyecto totalmente diferente, aunque no menos ambicioso.

Project Eden estará ambientado en el futuro, cuando la superpoblación de la Tierra ha forzado a construir inmensos rascacielos para poder albergar a toda la población, la cual se multiplica de manera incontrolable con el correr de los días.

Los que tienen mayor poder adquisitivo tienen el privilegio de vivir en los pisos más altos, lo que les permite aprovechar del aire y el sol. Los que no cuentan con los suficientes recursos, estarán destinados a vivir en las profundidades, donde el sol es una utopía y la comida siempre escasea.

Nuestro trabajo, dentro de la Agencia de Protección Urbana, será introducirnos en una de estas edificaciones para buscar a unos ingenieros que desaparecieron misteriosamente. Ahí descubriremos las horribles criaturas que deambulan por los subsuelos de la ciudad. Mutantes de nuestra especie, que nunca han tenido contacto con humanos, y que para peor son agresivos.

Hace poco más de dos años que se viene trabajando en el proyecto, que tendrá un engine totalmente renovado y se estrenará con la llegada de este juego.

Algo que los encargados de Project Eden dejaron muy en claro es que el motor del juego nada tiene que ver con el de Tomb Raider; engine que ya está algo viejito.

La vista en el juego será en tercera persona -con opción a cambiar a primera cuando queramos- y prácticamente toda la acción se desarrollará en las oscuras calles de la ciudad.

Nuestros enemigos sufrirán mutaciones en tiempo real. Esto quiere decir que, mientras estamos recorriendo un nivel, una rata que parece inofensiva puede transformarse en cualquier bicho extraño, a tal punto que puede que terminemos siendo su cena si no tenemos el suficiente cuidado.

Tendremos la posibilidad de intercambiar entre los cuatro personajes que tiene el juego, cada uno con diferentes aptitudes. Estos son: Amber, una Cyborg que podrá pasar por el fuego sin sufrir daños; André, que es ingeniero; Minoko, la especialista en informática; y Carter, el jefe y el más pensante del equipo.

Como si esto fuera poco, podremos jugar de una hasta cuatro personas en la misma consola, en donde cada quien controlará a un personaje, y la coordinación entre todos será uno de los puntos fundamentales para llegar con éxito al final del juego.

UN FUTURO INCIERTO

Una de las preguntas que rondan nuestra mente es si Project Eden será el juego que parece ser. Es un proyecto muy ambicioso, y todos sabemos qué pasa con este tipo de proyectos.

¿Core se olvidará para siempre de la carismática Lara Croft para volcarse de lleno a esta aventura futurista?

Por Diego Eduardo Vitorero





SSX TRICKY

COMPAÑIA: EA Big
DISTRIBUCION: Electronic Arts
FECHA DE SALIDA: Noviembre 2001
GENERO: Snowboarding

Cuando salió la PS2 en octubre pasado, rápidamente la prensa el todo el mundo catalogó a SSX como el mejor juego en el lanzamiento. Particularmente, yo que tuve la posibilidad de probarlo y analizarlo, tengo que reconocer que es un muy buen juego, pero no para decir que fue el mejor en la presentación de la consola.

SSX Tricky viene a ser una pseudo continuación del SSX que saliera para la consola de Sony, aunque con pequeños cambios que lo harían diferenciarse.

Para practicar las pruebas, tendremos a nuestra disposición siete paradisíacos escenarios de unas características nunca vistas, como riscos enormes, descensos mortíferos o saltos de longitudes kilométricas. Eso sin contar escenarios extras, que a modo de descenso libre o sin recorrido, podremos surcar sobre la nieve más dura.

Al principio del juego tendremos a nuestra disposición unos pocos snowboarders solamente, pero a medida que vayamos avanzando en el juego conseguiremos habilitar otros más; se sumarán seis surfeadores a los ya conocidos. A estos les añadiremos multitudes de combinaciones de vestimentas y tablas, hasta que al final encontremos uno que se ajuste a nuestro estilo de juego.







Uno de los puntos que más favorecía al anterior SSX era la parte gráfica y la excelente calidad con la que estaba hecho el engine del juego. Para esta ocasión se optimizó aún más. El modelado de los personajes es también muy detallista, con botas y cordones, gafas para sol, relojes, etc. Todo se desliza con una suavidad sensacional. El movimiento de los personajes es sumamente creíble, ¡podremos apreciar perfectamente las intenciones de cada personaje simplemente mirando hacia dónde toman impulso!

Para agregar más incentivo al momento de hacer las pruebas, EA Big, incluirá una opción para sacar más provecho de las "ubertricks". Habrá un total de doce, que pueden ser realizadas por cada competidor según la clase.

La versión de SSX Tricky para GameCube está saliendo de su etapa beta, para luego dar los retoques finales y llegar finalmente al mercado americano.

En la última E3, nuestros corresponsales pudieron ver en movimiento al juego de EA Big, y la verdad que, por lo que comentaron a su regreso, quedaron muy contentos por lo visto.

Es posible que sea uno de los mejores juegos junto con la salida de la consola en los EE.UU. y, seguramente, tendrá una dura competencia con los Tony Hawk próximos a salir.

Por Diego Eduardo Vitorero









LUIGI'S MANSION

COMPAÑÍA: Nintendo
DISTRIBUCIÓN: ¿Quién sera?
FECHA DE SALIDA: Noviembre 2002

Luigi está solo en la oscuridad. No tiene la facha de Edward Carnby y los monstruos no son las deformes criaturas a la H.P.Lovecraft. Nada de armas poderosas, ni de mucho miedo. Pero el personaje tiene el carisma suficiente como para meterse en una oscura mansión, llena de fantasmas risueños, con una aspiradora en mano -muy a lo caza fantasma- y hacer las delicias de los jugadores.



¡AL RESCATE DE MARIO!

Pudimos ver el juego en nuestro viaje a la E3 y quedamos alucinados, al igual que los cientos de periodistas que se agolpaban dentro del teatro donde Nintendo realizaba su tan esperada presentación. Y para mejorar las cosas, ¡el mismísimo presidente de la compañía nos estaba mostrando este bendito juego! Sin lugar a dudas la Mansión de Luigi -esto para los que nos critican diciendo que todo está en inglés, ¡je!- fue uno de los títulos más aplaudidos de la presentación.

La historia nos cuenta como Luigi gana una mansión repleta de fantasmas en un gran concurso y se queda en encontrar con su hermano Mario allí. Pero al llegar, Mario no está, ha desaparecido. Y es trabajo de su hermano Luigi -que siempre fue la sombra del regordete plomero- encontrar a Mario dentro de esa gran mansión llena de graciosas atrocidades. Con la ayuda de un científico paranormal y unos cuantos inventos locos, Luigi está preparado para mandarse por los recónditos salones de la casa embrujada.





Luigi está equipado con una linterna y una aspiradora absorbe fantasmas. Cuando el mostachón apunta con la luz de la linterna a un espectro, el bichito se queda congelado y eso nos da la oportunidad de chupar al espíritu socarrón.



El planteo general de Luigi's Mansion es acabar con todos los fantasmas de la mansión sin hacerse cacona en el intento, y todo por salvar a aquel que siempre lo mantuvo en un segundo plano. Aaaaahh... ¡el mundo no es justo!

Los gráficos son simplemente sensacionales. Ni siquiera las fotos que acompañan la nota les hacen justicia. El efecto de la luz es tan real que asusta. Y las texturas son suaves y brillosas, detalladas y coloridas. ¡Una masa! Eso sin agregar las animaciones del juego, y las expresiones faciales de Luigi cuando se asusta.



DOS VISTAS

Luigi's Mansion tiene dos vistas de juego. La que podemos ver en tercera persona y una especie de primera persona que se muestra dentro de una pantallita de Gameboy. Además de esta vista, el Gameboy ofrece info sobre la mansión, y detalles sobre los fantasmas. Un planteo muy copado.

Ya veremos que sale. El juego será uno de los que acompañen la salida yanqui de la GameCube.

Por Max Ferzzola

XB

STRIDENT

COMPAÑIA: Phantagram
DISTRIBUCION: N/A
FECHA DE SALIDA: Verano 2002



La Tercera Guerra mundial causó catástrofes en el mundo, la humanidad sufre en su miseria y los recursos naturales ya no dan para más. Y las luchas continúan; por eso se creó FIST, una fuerza pacificadora cuya misión es pacificar el mundo.

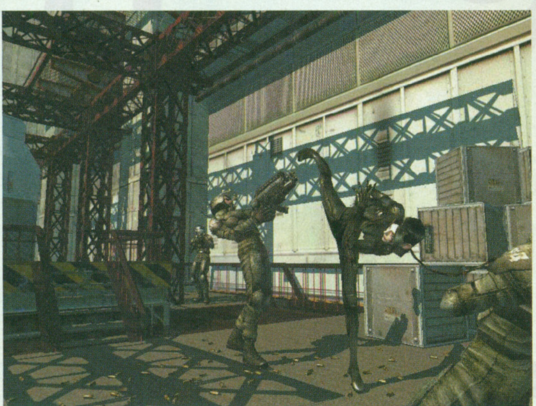
Luego de que todo un equipo de FIST desapareciera en acción en una misión en el Medio-Este, una banda de mercenarios ataca un complejo Israelí donde se fabricaba equipamiento cyborg. Pero uno de los miembros de aquel equipo sobrevivió y se ve en el medio del caos. Debe contarle al mundo lo que sabe, antes de que sea demasiado tarde...

XBOX Y OTRA DE SUS PROMESAS

"Queremos llevar Strident donde ningún juego ha llegado antes"- dijo Jay Eom, productor de Phantagram, compañía que se encuentra desarrollado este título- "Queremos concentrarnos en las áreas donde pensamos que muchos otros juegos han sido menos exitosos: La cámara y el control."- concluyó Jay. El control ha sido optimizado para los controles de Xbox, a pesar que el juego está siendo desarrollado también para PC. Como ven en las fotos que acompañan la nota, el juego se verá en tercera persona y estará balanceado para tal vista, aunque los que prefieran ver las cosas a través de sus propios ojos, podrán elegir una perspectiva en primera persona.



Strident contempla todo estilo de juego, desde stealth, mucha acción, y juego en equipo con otros miembros de FIST. En cuanto al combate, nos prometen muchas variantes: podemos encarar a los malos en luchas mano a mano o con armas... en ambas manos, que se manejarían independientemente. El elemento de plataformas tampoco será ajeno a este Strident. Muchas veces para sobrevivir, deberemos escalar muros, saltar sobre cosas varias y colgarnos del techo, nada que un buen personaje de videojuego no pueda hacer.

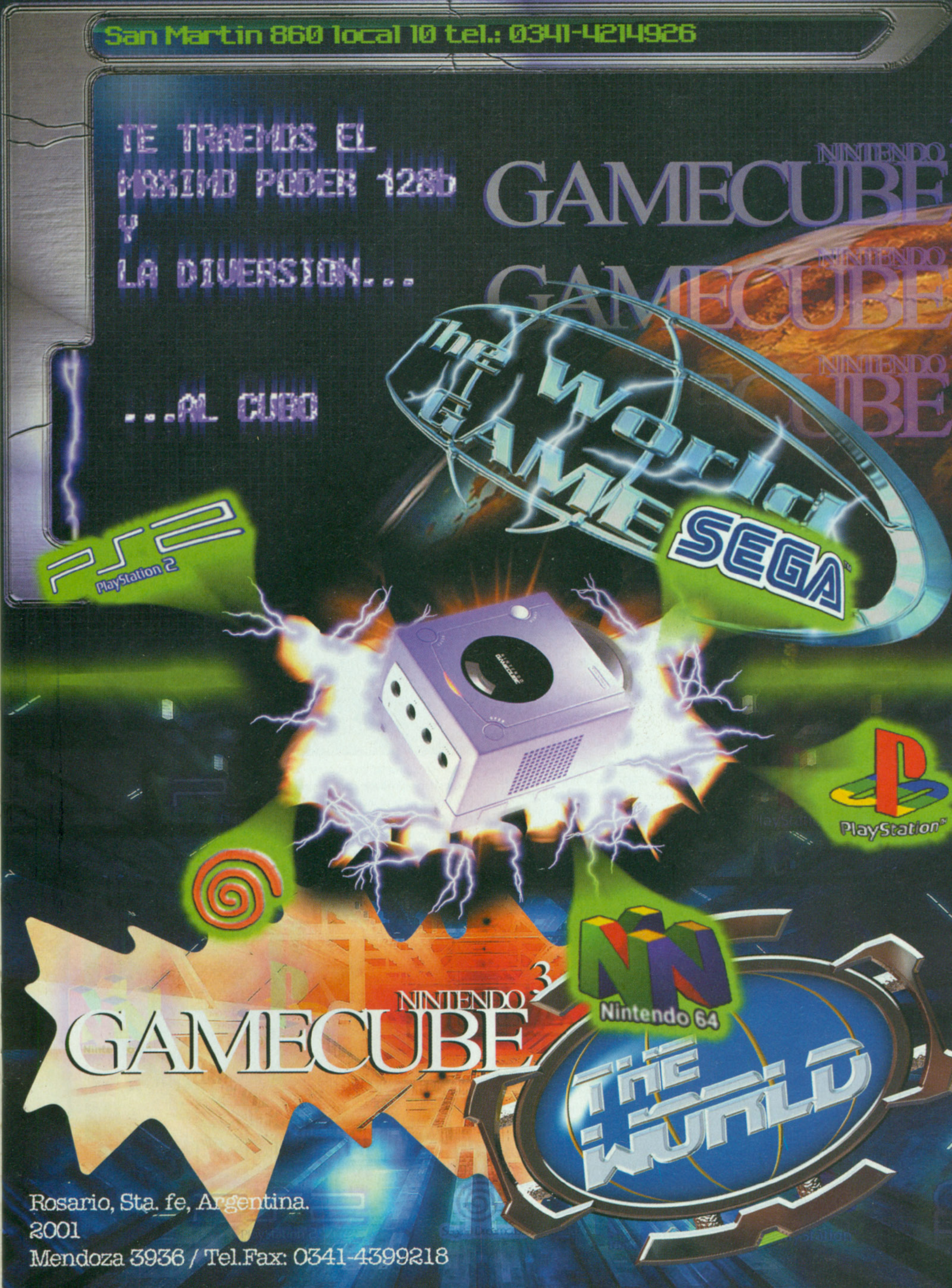


Los niveles estarán basados en misiones que debemos cumplir; 20 misiones en total, que -dicen- nos llevarán entre 20 a 30 minutos de completar.

El arte resalta por sobre todo lo dicho... nada más hay que fijarse en las fotos para ver lo soberbio que pinta el aspecto técnico. Muy adulto, oscuro y gótico -darkie, por así decirlo-. El personaje principal -que todavía no sabemos si es un flaco o una minanos hace recordar al Cuervo, ese vengador de ultratumba que ya es de culto.

La versión final de Strident saldrá al mercado llegando al verano argento del 2002. Sí, falta mucho... pero creemos que vale la pena.

Por Max Ferzzola

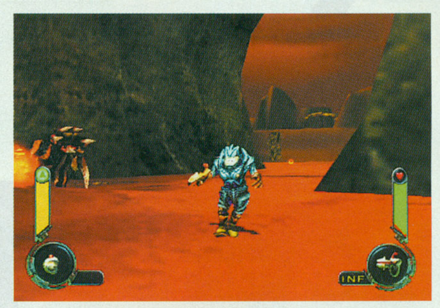


San Martin 860 local 10 tel.: 0341-4214926
TE TRAEMOS EL
MAXIMO PODER 128b
Y
LA DIVERSION...
...AL CUBO
NINTENDO
GAMECUBE
The World GAME
SEGA
PS2
PlayStation 2
PlayStation
Nintendo 64
NINTENDO
GAMECUBE
THE WORLD
Rosario, Sta. fe, Argentina.
2001
Mendoza 3936 / Tel.Fax: 0341-4399218

PS2 GIANTS: CITIZEN KABUTO

COMPAÑIA: Planet Moon
DISTRIBUCION: Interplay
FECHA DE SALIDA: Octubre de 2001
GENERO: Arcade 3D





En las Navidades pasadas hubo un juego que sin dudas sacudió a los usuarios de PC. Un juego de dimensiones descomunales. Obviamente, este juego fue Giants: Citizen Kabuto. A casi un año de su aparición, Interplay cree que lo mejor es portarlo a la consola de Sony; decisión que comparto en un 100%. El juego ofrecerá más de 25 horas de acción. Se divide en tres grandes partes con varios capítulos para cada uno de ellos. Estos tres capítulos corresponden a los tres razas que el usuario podrá controlar a lo largo del juego: Los Meccs, las Sea Reapers y Kabuto.



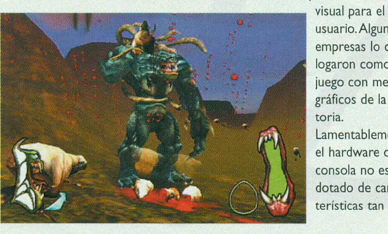
LAS RAZAS

Los Meccs son una raza tecnológica y usan el lenguaje de las armas para imponer sus razones. Su arsenal contiene desde armas tan normales como ametralladoras hasta otras más imaginativas como "El Cañón Milenario", que consiste en un mortero más grande que el propio Mecc.

Delphi es la princesa de las Sea Reapers, pero no está de acuerdo con su modo de hacer las cosas y además está enamorada locamente del capitán de los Meccs. Sus hechizos son temibles y son su principal arma contra sus enemigos, además de su arco-espada, que dispara varios tipos de flechas. Su hechizo más espectacular es el tornado, que genera un huracán de gran magnitud que arrastra a todos los enemigos que estén lo suficientemente cerca.

El tercer y último capítulo lo protagoniza Kabuto, un gigante de enormes dimensiones, creado antaño por la raza de Delphi para aniquilar a sus enemigos. Pero resultó un ser tan poderoso que no tardó en tomar conciencia de sí mismo, independizarse y reclamar la soberanía de todo cuanto había en el planeta. Su principal arma es su fuerza de titán, que le permite pegar pisotones capaces de crear ondas en la tierra que pueden derribar y aniquilar a sus enemigos, además de otras habilidades igual de sutiles.

Giants: Citizen Kabuto se destacó, entre otras cosas, por ser una deleite visual para el usuario. Algunas empresas lo catalogaron como el juego con mejores gráficos de la historia. Lamentablemente, el hardware de la consola no está dotado de características tan poderosas como las que cuentan las placas de video para PC; por ende, no va a poder reproducir ciertos efectos que harían babear a más de uno. A cambio de esto, se incluirá mayor cantidad de polígonos en los personajes y el entorno a fin de que el detalle sea el mayor posible.



Excepto por modificaciones que son obligatorias entre el cambio de una plataforma a otra, no habrá muchas diferencias entre la versión para PS2 y la salida en PC. Y si esto llega a ser así, Giants: Citizen Kabuto será una compra obligada para los usuarios de una PS2, se los aseguro.

Por Diego Eduardo Vitorero



HUNTER THE RECKONING



Hay maldad en todos lados... la mayoría de la gente simplemente no es capaz de verla. Los monstruos se ocultan entre nosotros. Ellos son nuestras niñeras, nuestros policías, nuestros cantineros, incluso nuestros amigos. Una vez que te percates de la maldad que te rodea, no habrá forma de ignorarla. Los mensajes te llegan. Las fuerzas mágicas te llenan de poder. Y tu única misión será buscar y aniquilar los engendros en piel de ovejas. ¡Te habrás convertido en un Cazador!

La historia nos cuenta de un mal ancestral, una secta de vampiros, que antes funcionaba en los mismos cimientos donde ahora se erige la prisión de Ashcroft. Esta población vampírica tomó control, hace muchos años atrás, de la prisión para usar a los presos como alimento y sujetos experimentales. Las bajas fueron terribles, pero esa historia ya se ha olvidado. Extraños mutantes, zombies, vampiros y otros asquerosos etcéteras deambulan ahora en zonas ominosas de la prisión. Y alguien está por liberarlos...

THE RECKONING

Apuntando a ser un juego de la vieja escuela, donde el planteo es tan simple como masacrar cuanta cosa se ponga delante, Hunter: The Reckoning usará las posibilidades de conexión de la Xbox para rememorar aquellos viejos juegos de arcade donde la pasabamos bomba con tres amigos más, pateando traseros pixelados a más no poder -¿Cómo olvidar Vendetta, por ejemplo?- Un paso adelante, sin lugar a dudas, pero sin olvidar que todavía hay nostálgicos que desean un poquito más de lo mismo.

A pesar de su planteo machaca que te machaca, Hunter tendrá algunos elementos clásicos de los juegos de rol. La magia no será desconocida para nuestros héroes y la experiencia que vayan ganando pisoteando las cabezas de los no muertos mejorarán nuestro status de héroe. El que más clara la tenga con los asuntos arcanos será el padre Estevan, pero Deuce no será nada más que un mojigato con un gran hacha, el motoquero será más humilde en su sabiduría arcana pero podrá tirar unos cuantos cuetes al aire cuando la situación lo amerite.

High Voltage Software, empresa a cargo del desarrollo, está estrenando



EL PADRE ESTEVAN CORTEZ

CURA CON BALLESTA

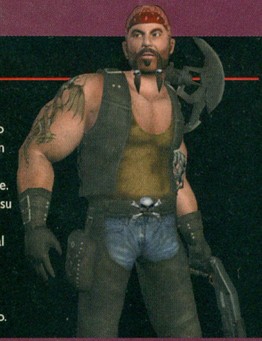
El padre Estevan era el cura de la penitenciaría Ashcroft. Y cuando el caos estalla se arma como un Caballero Templario para derrotar a los demonios. Estevan había tenido su advertencia, Nathariel Arkady lo había prevenido antes de morir electrocutado, por los horrores cometidos en su pasado... -Usted ha sido el único que se ha portado bien conmigo, padre.- gritó Nathariel- ¡Huya de aquí mientras pueda!- Y antes de que la palanca extinguiera su vida, aulló con pánico -¡Por lo que he hecho... y por lo que haré... Dios ten piedad de mi alma!

Las advertencias fueron debidamente presentadas, pero el horror despertó esa noche.

SPENCER "DEUCE" WYATT

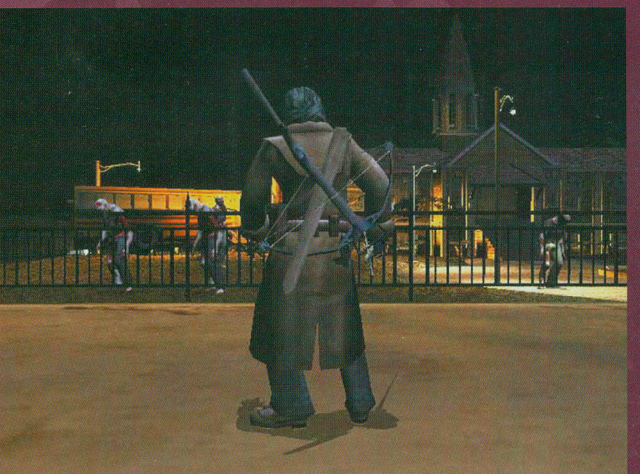
EL MOTOQUERO

A los 14 años, Spencer vió morir asesinada a su madre por un hombre llamado Cornelius Booth. Esa misma noche, Spencer atravesó el corazón de Cornelius con un cuchillo de cocina. Sin pensarlo, Spencer se dio a la fuga. Luego de varias peripecias, Spencer se unió a una banda de motociclistas y adopta el apodo Deuce. Transcurridos unos años, Deuce se aseñora de la banda y se declara su líder. El y su banda regresan al pequeño pueblo donde su madre fue asesinada, para llorar por primera vez su muerte. Camino al Cementerio, Deuce queda atónito cuando ve al ¿muerto? Cornelius bajar de un auto, ni siquiera un segundo más viejo. Perplejo, pero con el odio fresco como el primer día, Deuce sigue a Cornelius hasta la Penitenciaria de Ashcroft. Y el horror se despliega en toda su gloria, ya que Cornelius levanta a los muertos y se muestra en su verdadera forma... un vampiro.



universo de White Wolf -ver cuadro aparte- no podía estar en mejores manos. Las capacidades técnicas prometidas de la Xbox permitirá que los muchachos y muchachas de High Voltage pongan docenas de enemigos en pantalla sin sufrir ni siquiera una ligera pérdida de velocidad.

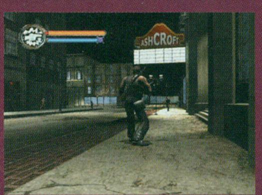
Hunter: The Reckoning se dejara ver el año que viene, con suerte en marzo, y será exclusivo de la Xbox. Crucemos los dedos, gente...



COMA

Estos muchachos, que interpretan metal gótico industrial, son los encargados de musicalizar La Cacería. Miren esos rostros... yo ya tengo miedo...





con Hunter un motor gráfico que pinta espectacular -basta mirar las fotos que acompañan la nota para darse cuenta- y Matt Corso, director de arte, es capaz de materializar nuestras peores pesadillas en la Caja X. Como inspiración, Corso -que no es carnaval- miró películas como La Noche de los Muertos Vivos de George Romero y La Cosa de John Carpenter. Matt Corso no sólo se inspiró en el cine; estudió toda clase de arquitectura gótica e incluso visitó una prisión federal, haciendo bocetos de cuanto le resultara útil. Creemos que el

Por Maximiliano Ferzzola

COMPAÑIA: High Voltage Software
DISTRIBUCION: Interplay
FECHA DE SALIDA: Marzo 2001

XB



WORLD OF DARKNESS

El universo de White Wolf es tan vasto como oscuro. Pero, para aquellos que no tengan ni idea de lo que les estoy hablando, mejor les explico de donde salen tantos vampiros y abominaciones del mal. White Wolf es una editorial que se desempeña en el área de los juegos de rol de lápiz y papel y que ha editado docenas de libros. Todo comenzó con Vampire: The Masquerade, pero luego se fue extendiendo y extendiendo hasta lo que hoy es un mundo paralelo de riquezas indecibles. Uno de los personajes más atractivos dentro de ese mundo, son los Cazadores, en contraposición a todos los bichos asquerosos que andan dando vueltas por ahí. Es tiempo de poner orden en el Universo White Wolf y vos sos el elegido...

FINAL FANTASY X

UN REPORTAJE EXCLUSIVO CON YOSHINORI KITASE, DIRECTOR DE LA ULTIMA PARTE DE LA SAGA RPG MAS FAMOSA EN LA HISTORIA DE LAS CONCOLAS



Este mes tuvimos el tremendo placer de charlar con Yoshinori Kitase, el director de Final Fantasy X... ¡Todavía no lo podemos creer! La cuestión es que este muchacho es re grosso. Además de dirigir la décima parte de Final Fantasy, estuvo laburando para Final Fantasy V y VI y fue director de Final Fantasy Fantasy VII y VIII.
Antes de comenzar con la entrevista, les contamos que ya se confirmó la versión yanqui de Final Fantasy X para enero del año 2002. Como nota al pie, les comentamos que los primeros días en que el nuevo juego de Square vio la luz en el Japón, se vendió el 90% de las 2,14 millones de unidades. Da que pensar ¿no?

Next Level: Aparte de los adelantos técnicos, ¿qué diferencias, artística y conceptualmente hablando, encontraremos en FFX?
Yoshinori Kitase: Cuando FFI salió para Famicon, los gráficos estaban compuestos por imágenes pixeladas de una bajísima resulución y el aspecto musical casi no existía. Encima, los diálogos tenían muchísimas limitaciones en cuanto a la cantidad de texto que se podía poner en pantalla.
Con FFIV en la Super Famicon, se hizo posible experimentar más música y con FFVII en PlayStation pudimos implementar gráficos en 3D para generar personajes y situaciones todavía más realistas. Ahora, con FFX, los personajes tendrán voces. FFX fue el primer juego de la serie en el que no teníamos limitaciones materiales y es por eso que en la parte visual el juego está impecable. En cuanto a lo artístico, se puede decir que recién ahora pudimos alcanzar todas las categorías, ya que los otros juegos de la serie parecerían incompletos al lado de éste.
Y todo el esfuerzo que pusimos dio resultado ya que la trama del juego parece llegarle a los jugadores aún más que los anteriores.
El balance de las batallas juega un rol esencial. Antes, la historia era el foco del juego y las batallas eran ajustadas para que aquellos jugadores sin experiencia pudieran terminar el juego sin encontrar muchos problemas. A diferencia de esto, en FFX la dificultad es similar a los juegos viejos, para que el jugador experimente algo de dificultad mientras lo juega. El problema es que si éste se torna muy difícil, aquellos sin mucha experiencia no disfrutarán jugándolo. Para solucionar esto, hemos incluido tutoriales especializados y estrategias contra enemigos que les servirán como referencia en los niveles más avanzados del juego.
En FFVIII fallamos en que el jugador entienda cómo funciona el sistema del juego; esta experiencia nos permitió crear un mejor sistema para FFX.

NL: ¿Por qué se inspiraron en las vestimentas y localidades de Okinawa 2 para este Final Fantasy, en contraste con sus predecesores?
YK: FFVII y VIII eran historias relatadas bajo un concepto de ciencia ficción. FFIX volvía a las raíces medievales, pero me estaba empezando a aburrir con el tema medieval. De cualquier manera, la palabra "fantasía" implica un mundo original, algo que es único y diferente de lo normal y sentí que no me tenía que limitar al mundo medieval de magia y espadas.
El resultado de este "mundo original" que creé es aquél que aparece en FFX, el crédito por el estilo asiático es para Nojima, el redactor de escenarios.

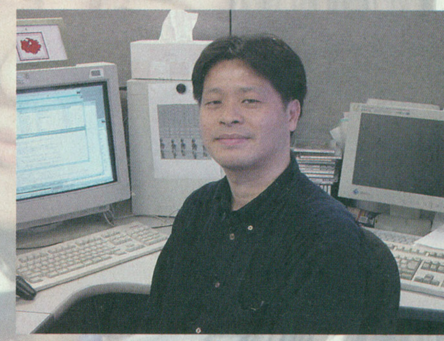
NL: ¿Puede decirnos algo más sobre los personajes principales y sus compañeros?
YK: En FFVIII los personajes eran estudiantes de la misma edad con antecedentes parecidos.

Para este juego quería incluir personajes que tuvieran diferentes características, como en FFVII donde había tanto humanos como bestias. Aun en un grupo tan diverso, los personajes comparten un objetivo en común y es incorporarse a la travesía de Yuna. El jugador tomará el rol de Tidus, uno de los integrantes de este grupo.

NL: ¿Cómo implementaron los minigames en esta entrega? ¿Puede decirnos algo?
YK: Siempre quise que el personaje principal sea alguien que poseyera habilidades especiales bajo el agua. Para adquirir estas cualidades, este personaje se convirtió en un atleta que juega un deporte acuático. Fue ahí que decidí incluir el Blitzball, el mini-game de este juego.

NL: ¿Cuántas horas llevará completar Final Fantasy X?
YK: Tendría que llevar acerca de 30-50 horas si solo se sigue la trama de la historia, pero todavía podés disfrutar más de 100 horas de juego si explorás todos los rincones.

NL: ¿Tiene para contarnos alguna historia graciosa sucedida durante el desarrollo del juego?
YK: Esto es algo personal y que nada tiene que ver con el juego, pero hubo un tiempo en que FFX se atrasó. Originalmente la fecha era para diciembre, así que planeé asistir a las bodas de tres amigos míos, entre junio y abril del siguiente año. Pero dado que el juego se atrasó medio año, acabó sucediendo que estuve yendo a esas tres bodas durante el período de trabajo. Hubo tiempos en que fui a esos casamientos sin haber dormido de noche y, otra veces, terminé cancelando al último minuto.



Señoras y señores: Yoshinori Kitase, o como muchos fans de Square prefieren llamarlo: Dios.

NL: ¿Cómo vivió las últimas semanas mientras estaban terminando el juego?
YK: Como es usual, en el último período se está muy ocupado, pero dado que tuvimos una agenda organizada, sucedió que no me tuve que quedar en la oficina todas las noches para terminar nuestro trabajo. Como les dije anteriormente, tenía algunas bodas y además hasta algunos de mis amigos tuvieron hijos durante ese tiempo, así que la situación nos volvió locos.

NL: ¿Habrá alguna guía oficial del juego?
YK: Ya hay una guía en el Japón y estamos pensando lanzar otra en los Estados

BIOGRAFÍA DE LOS PERSONAJES



TIDUS Y YUNA: Ya les hablamos mucho sobre estos dos personajes, pero les vamos a aclarar un poco las neuronas, por las dudas. Tidus es un pibe energético que juega Blitzball y se unirá a Yuna, la hija de la Gran Invocadora Braska, en su cruzada por derrotar al mal que se cierne sobre su mundo. Ambos tienen 17 años.



AURON: Es un hombre hecho y derecho de unos 35 años. Tiene un carácter muy fuerte, pero es un aliado importantísimo para la aventura que Yuna emprende contra Sin.



RIKKU: Otra niña, ésta de 16 años, muy vívida y ágil. Dedica su vida a salvar a Spira de Sin.



WAKKA: Capitán del Besaid, el equipo de Blitzball donde juega Tidus. Wakka tiene 24 años y es un chabón de ésos que no se callan la boca en todo el juego. Es como un hermano mayor para Tidus y otro de los guardianes de Yuna.



LULU: Una hermosa mujer de 23 años que se toma la vida de una manera un tanto sarcástica. Es una maga que controla a sus muñecas en batalla. Juguetes muy devastadores, hay que decir...



KIMAHRI RONSO: Un Ronso -raza humanoide con aspecto de tigre- de 25 años, muuuuy alto e inteligente, uno de los que más se empeña en proteger a Yuna.







Unidos.

NL: ¿Tienen planes de pasar el juego a otra consola?
YK: No hay planes por el momento.

NL: ¿De dónde salió la idea de los chocobos?
YK: Los chocobos estuvieron apareciendo en los juegos de FF desde FFII, pero no sé de dónde salió la idea originalmente. La gente a la cual se le ocurrió la idea de los chocobos está actualmente trabajando en FFXI, así que quizá el misterio sea revelado en el próximo capítulo de la saga.

NL: ¿Hay alguna chance de que se extingan? ¿Qué sabor tienen?
YK: Quizá haya una historia llamada "El rescate de los chocobos de su extinción" en FFXXIV.
En cuanto al gusto de los chocobos, nunca probé uno, así que no te sabría decir. ¡Tampoco hay ninguna granja donde se críen chocobos comestibles!

NL: ¿Es Square la máquina de "fabricar sueños"?
YK: Si es así como los fans nos ven, estoy honrado de ser parte del equipo de Square.

NL: ¿Tienen planes de incursionar en algún otro género además de los RPG?
YK: Quizá haya otros géneros en el futuro.

NL: ¿Qué clase de juegos juega en sus tiempos libres?
YK: Me gustan los juegos de carreras y de estrategia SLG. Casi nunca juego RPGs (a excepción de los que son juegos persistentes de Internet, como Ultima Online).

NL: ¡Ustedes son como dioses en nuestro país! ¿Tienen algo para decirles a sus fans argentinos?
YK: FFX es el resultado de la búsqueda en un nuevo sistema de juego, historia, universo y personajes.
Puedo decir con seguridad que esta producción contiene una calidad tal que coloca a los RPG en una nueva categoría. ¡Prepárence para unirse a Tidus y Yuna en su travesía a través de este nuevo y excitante mundo en una aventura como nunca antes se pudo ver en las consolas!

NL: ¡Muchas gracias por darnos la oportunidad de charlar con usted!





"¡Prepárense para unirse a Tidus y Yuna en su travesía a través de este nuevo y excitante mundo en una aventura como nunca antes se pudo ver en las consolas!"

YOSHINORI KITASE



PS2
PlayStation.2
¡MES DE OFERTAS!
Con tu compra participas de importantes sorteos todos los Sabados
¡No te lo pierdas!
X-MEN MUTANT ACADEMY 2
DEVIL MAY CRY
GAME BOY
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY ADVANCE
POWER ALL
SIEMPRE MAS
E-MAIL:
CONTACTO@POWERALL.COM.AR
VISITANOS EN INTERNET:
WWW.POWERALL.COM.AR
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.
ENVIOS A CAPITAL FEDERAL SIN CARGO

EL ANIME Y LOS VIDEOJUEGOS

1RA. PARTE POR EL EXCELSO DIRECTOR Y EDITOR DE NUKE: EL SEÑOR PATRICIO LAND

A medida que las consolas se fueron haciendo más y más poderosas los fichines fueron abandonando sus raíces de meros arcades para constituírse en una nueva forma de pasatiempo interactivo, y aunque esto no constituye ninguna novedad para ustedes queridos lectores, déjenme que los invite a reflexionar un poco sobre este fenómeno que en el caso de las series animadas japonesas amerita un apartado especial.

ANTES LA COSA FUNCIONABA AL REVÉS

Hace rato que Hollywood sólo produce descarados trailers basados en videojuegos en lugar de verdaderas películas; por su parte en los últimos tiempos la industria animada de oriente cada vez cuenta con más bajas al ver que sus dibujantes y creadores de talento se pasan de bando para terminar embolsando los dulces yenes que provienen del mercado de los videojuegos, mucho más rentable y divertido, que el sacrificado trabajo del animador tradicional.

Sin dudas hemos traspasado las barreras de lo multimediático, porque creo que hemos llegado al punto donde el cine, la TV, las revistas, los libros, las bandas de sonido o lo que fuere ya no se complementan, sino que todas estas últimas hacen las veces de soporte de marketing de las poderosas y mimadas máquinas electrónicas.

En este sentido la industria de los videojuegos se está convirtiendo en un traicionero abismo negro que a bocados agigantados está devorando a sus otros poderosos aliados conceptuales.

¿Vale la pena seguir haciendo anodinos filmes sobre nuestros personajes favoritos de los fichines?...¿es que a alguien le calienta ya ver a una actriz de carne y hueso interpretar a Lara Croft -por citar un ejemplo- que ya es lo suficientemente tangible en su mundo virtual?... Durante los lejanos ochentas nadie dudaba de lo divertido que podría ser llegar a interpretar el rol de Indy en una aventura gráfica o en un juego de acción, pero ahora ¿alcanzarán los polígonos para renderear con precisión la prominente panza de Harrison Ford?

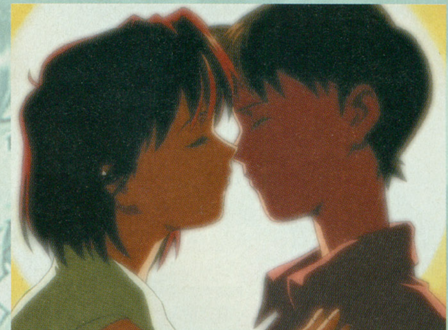
Todo este palabrerío malintencionado me ha servido de preámbulo para el tema que me toca tratar en esta ocasión a pedido de nuestro benemérito jefe de redacción: la adaptación de las series o películas de animé al mundo de las consolas y lo que esperan los amantes del japón animado al adquirir un juego basado en una de sus series de TV favoritas.

DIVERSIDAD DE IDEAS

Seguramente los lectores de Nuke notarán que muchas veces los criterios con que un mismo juego es calificado entre la Next Level y la publicación arriba mencionada difieren notablemente.







En primer caso cabe destacar que los chicos de Nuke evaluamos principalmente los pro y contras de cuán traumático ha sido el pasaje de un medio a otro, lo que desde nuestro punto de vista es casi tan importante como los valores intrínsecos que tenga el jueguito, sobre los cuales las revistas del medio califican sin tener mayores conocimientos del animé del que provienen.

Y aquí debemos presentar al primer archicriminal con el que tendremos que enfrentarnos: el Siniestro Doctor Polígono Texturado.

Sinceramente, y a pesar del avance tecnológico del que las nuevas maquinitas hacen gala, no vemos un profundo cambio en este sentido; un eneágono sigue pareciéndome un cuerpo de una cantidad de caras y no la cabeza de Son Goku.

Como decíamos anteriormente a pesar de esto seguimos siendo testigos de como los mejores talentos del dibujo, que antes machacaban las puntas de sus lápices HB para brindarnos diseños magistrales en el acetato, ahora se han pasado al bando de los videojuegos con poco felices resultados.

Por citar algunos -pocos- ejemplos de aquellos que lograron conservar que su estilo se respete en el producto terminado tenemos a Yoshitaka Amano (el creador de la ahora geriátrica Fuerza G que desde hace rato trabaja a full en los cuarteles de Square inventando personajes para los Final Fantasy), el célebre Akira Toriyama (de Dragon Ball a Crono Trigger), y al magnífico trabajo que el equipo de diseñadores han hecho con el Cosmowarrior Zero y el inédito en nuestro país, Uchu Senkan Yamato nacido de la brillante mente y de los delirios etílicos del sensei Leiji Matsumoto (autor del Capitán Raimar, La Reina de los 1000 años, entre otros).Ojo, esto no quiere decir que los juegos sean buenos, sino que el arte ha sido bien adaptado, uno de los puntos importantes para el ojo crítico del buen otaku.

Sin embargo, la mayoría de los resultados han sido temibles: el Sr. Polígono al calzarse los skins dibujados por el maestros dibujeros ponjas no hace otra cosa que estirarlos y deformarlos como si le pusiéramos un disfraz de Pikachu a una caja de zapatos (y ni hablar de que estamos viendo en la PC con esas texturas faciales dignas de un mal trip de Picasso).

Es probable que este mundo poligonal no nos guste debido a que muchos amantes del animé seamos demasiado exquisitos o exigentes , y por qué no decirlo, profundos conocedores del estilo de dibujo de las obras que son adaptadas a los correspondientes juegos. Lo menos que uno pretende es que la versión digital sea lo más fiel posible a la versión animada o de las historietas, porque si los personajes son unos cuadrados que flotan y se mueven todo raro... ¿para qué se gastaron?

¿Quieren ejemplos? ¿Qué tal el fichín de La Visión de Escaflowne o la versión para play de Battle Angel Alita? (Hyper Vision Gunnm para los puristas). Sendos ascos.

Esto nos retrotrae indefectiblemente a los hermosos y queridos sprites "*dibujados a mano*" que nos recordaban todo el tiempo que detrás de esos ladrillos de ceros y unos había un tipo que se había matado dibujando a los chaboncitos en diversas poses y movimientos.



Ya sé muchos me van a decir que la jugabilidad y las posibilidades multiplayer se am-





pliaron hacia el infinito con la llegada de los engines 3D. Seguro; pero en lo que a la estética se refiere marca un retroceso notable. Vamos, que si cuando teníamos la Amiga (para aquellos que no saben a lo que me refiero era una computadora poderosa del siglo pasado) o las humildes MSX y nos traían una batata como el Vampire Hunter D iba a parar a la pilas de diskettes en vias de formateado absoluto.

INVERSAMENTE PROPORCIONAL

Otro elemento a tener en cuenta es que las series de anime suelen tener muchos personajes, y uno quiere jugar con todos ellos. Este es el caso donde los programadores evitan complicarse la vida y optan comunmente por crear un clásico fichín de pelea donde están todos los chaboncitos pero solo para pelear entre ellos o entre sus enemigos. Punto. No más que eso. Puede resultar divertido si tenés algún amigo para jugar, pero darle contra la maquinita es un embole, además de ser altamente frustrante.

Sin embargo el terrible éxito de este tipo de juegos trajo consigo una inversión de la situación entusiamasmando a las productoras para crear series de animé a partir de los jueguitos. Unos de los primeros ejemplos que me vienen a la mente son Street Fighter (en todas sus encarnaciones), King of Fighters, Tekken (dirigido nada menos que por prestigioso Masami Obari) y más en nuestros días el Power Stone.

Normalmente se trata de productos con poco vuelo, bajo presupuesto, pasatistas y con poco desarrollo de personajes o situaciones haciéndolo meramente interesante a los fanáticos declarados, ¡que no son pocos por cierto!

LOS POCOS BENEFICIADOS

El género robótico ha sido por siempre el favorito del Japón, un género que en la actualidad esta viviendo un fenómeno de reivindicación, posiblemente porque los chicos que ayer se emocionaban con estos colosos de metal ahora son poderosos ejecutivos con abultadas billeteras prestas a desembolsar los dineros necesarios para volver a ver a sus héroes mecánicos en acción o para emocionarse con sus hijos quienes tal vez nunca oyeron hablar de un tal Mazinger.

Este tipo de juegos va y vienen de una pantalla a la otra.

Existen docenas de fichines basados en la licencia de Gundam (la serie de robots más popular y non stop de todo oriente) desde las lejanas épocas de la Family Game hasta el entretenido Journey to Jaburo, recientemente aparecido para la Play 2.

Todo robot que se precie ha tenido su versión jugable, desde simuladores hasta juegos de pelea al mejor estilo Suppa Robot Taisen (Super Robot Wars).De esta última serie de títulos se desprendió la versión televisiva de Psi Buster (actualmente en la pantalla del canal especializado Locomotion), único paladín de acero que había sido especialmente creado para la Play y que hasta entonces no tenía producción animada.

Como ven, es un ida y vuelta. El Robot ama el tubo catódico.

Parcialmente enrolada en este género, quizás la saga a la que menos justicia se le ha hecho ha sido a la fantástica historia de Macross (primera generación de Robotech).

Los ansiados VFX han sido juegos mediocres, la versión jugable de Macross Plus zafaba un poco y el año pasado nos comimos nuevamente el bajón esta vez de la mano de la Sega Dreamcast con el Macross M3...

Salvo por los pequeños fragmentos de animación original que se incluyeron en estos juegos (rescatando sobre todo la magnífica puesta en escena de los Studios Gonzo con las secuencias para el Macross, Do you remember Love?) la mayoría de los usuarios de consolas guardan gratos recuerdos más por estos cortos pasajes animados que por los juegos en sí.

¿Por que será que la palabra Evangelion inunda ahora mis sentidos?

Rescatando una vieja versión para la Saturn (donde se podian manejar los Evas y la historia nos traía hasta a un Angel que en la serie de TV no aparecía), las demás adaptaciones de esta licencia resultaron como mínimo apestosas.

La de Playstation se redujo a un mero slideshow de ilustraciones estáticas (muy bonitos si, ¿pero a estas alutras a quien le gusta ver diapositivas?) y la versión de Nintendo 64 era más aburrida que chupar un clavo de la cruz de Lilith, amén de que la censura implementada por la gente de Nintendo hizo que las batallas fueran lo menos salvajes posible y que las unidades Eva lanzaran chorros de sangre de colores dignos de un carnaval carioca.

Pensándolo bien, cuántos CD se han ganado un título de privilegio en nuestra pila arriba del escritorio tan solo por los gloriosos openings o secuencias animadas y no por el juego en sí.

La mayoría me atrevería a decir, ayúdenme a hacer memoria, la voy a necesitar para seguir esta nota en el siguente número, donde además incursionaremos en un género casi desconocido en nuestro país que son los fichines donde hay que levantarse minitas, si así como lo leyeron.

Amor adolescente, que le dicen...
pero en ponja.



Devil May Cry



Tal y como estaba previsto, la versión ponja de este juego que se perfila como uno de los más grandes éxitos producidos por la gente de Capcom, acaba de salir en la tierra del sol naciente y en un esfuerzo de producción hemos logrado traerlo a nuestras pampas, para contarles un poco cómo es esta impresionante aventura de acción, que casi con seguridad marcará el principio de una de las sagas más alucinantes que hayamos conocido.

¿LA EVOLUCIÓN DE UN GÉNERO?

Si bien los muchachos de Capcom han demostrado más de una vez que en el género de los Survival Horror la tienen muy clara y que sin cambiar demasiado la fórmula que vienen usando desde hace varios años todavía se pueden conseguir éxitos importantes, con Devil May Cry han apuntado a darle un nuevo rumbo al género, incorporándole al juego una dinámica más bien propia de un arcade de acción, pero sin descuidar el resto.

El resultado de esto es este juego, que a pesar de haber salido a la venta hace muy poco tiempo, ya está arrasando con todo en su país de origen y promete hacer lo mismo dentro de muy poco tiempo cuando su versión americana aparezca.

Después de haber puesto nuestras ansiosas manos sobre esta verdadera joyita, por un muy largo rato, tranquilamente podría decir que Devil may Cry es uno de los juegos más movidos que me han tocado ver en años. Dante, nuestro protagonista es una especie de demonio humanoide bueno, con una increíble agilidad que sólo se compara a la de personajes como Strider Hiryu, creado por la misma compañía y que además trae un repertorio de ataques, armas, poderes y movimientos especiales, que hacen que parezca mentira que no se trate de un simple arcade.

Una de las cosas más interesantes de este título, es que a pesar de la complejidad de algunas de las acciones que Dante puede llevar a cabo, el sistema de control es muy cómodo, simple e intuitivo, cosa que no muchos logran hoy en día y gracias a eso, tenemos la posibilidad de hacer que nuestro monigote





demoníaco haga las más increíbles acrobacias sin ningún problema.

El hecho de poder combinar armas de largo alcance, como revólveres, escopetas y esas cosas con espadas y todo tipo de juguetes para pelear cuerpo a cuerpo, da origen a una increíble gama de combinaciones con combos y todo eso, que hace que cada combate se pueda encarar de una infinidad de formas y estilos diferentes.

Al ir eliminando enemigos, vamos obteniendo unas esferas de colores que nos van dando puntos con los que podremos hacer muchas cosas como por ejemplo: Abrir puertas o comprar nuevos ataques y habilidades al principio de un nuevo nivel.

Además de sus habilidades comunes, al llenar un medidor que vendría a ser algo parecido al de los Super Combos en un juego de pelea común, Dante puede convertirse e un demonio, lo que le da nuevos y devastadores poderes que muchas veces nos salvarán la cabeza.

Sin duda, una de las cosas más impresionantes de este juego además de sus gráficos, son los combates con los enemigos principales de cada nivel y aquí tengo que decir que los amigos de Capcom se han lucido y es asombroso que en medio de tanto frenetismo, la jugabilidad siempre se mantenga bien balanceada, ése tal vez sea uno de los logros más importantes de sus creadores, ya que juegos frustrantes con lindos gráficos son algo que hoy por hoy sobra.

Visualmente, tal y como ya se los contamos en otras oportunidades, Devil may Cry es uno de los juegos más increíbles hechos hasta el momento para cualquier consola. La complejidad y el nivel de calidad y detalle usado para los modelos de escenarios y personajes es altísimo y a pesar de esto el juego nunca sufre esas molestas pérdidas de velocidad tan características de las conversiones, lo que una vez más demuestra que cuando se quiere hacer las cosas bien, se puede.

Realmente, después de haberlo visto un poco más de lo que permitía el demo estoy más convencido de que Devil May Cry es una experiencia que nadie que tenga una PS2 debería perderse, así que vayan rompiendo las alcancías, porque ya falta muy poco, para que la versión americana se venga con todo.

COMPAÑIA: Capcom
DISTRIBUCION: Capcom
FECHA DE SALIDA: Fines de Septiembre



DRAGONRIDERS: CHRONICLES OF PERN

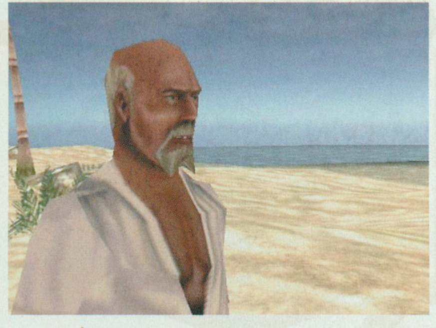
DC

5.8 HMMMM!

UBISOFT
GENERO: Aventura / RPG
SIMILAR A: ¡uf! ¡ésta es difícil!

JUGADORES: 1
SOPORTA: -

Basado en los libros de Anne McCaffrey: La saga de Dragonriders of Pern, UbiSoft encaró la tarea de desarrollar un título acorde a la licencia. Toda una hazaña, ya que -yo que leí la mayoría de los libros de la saga- puedo decir que su complejidad es como para abatatar a cualquiera. ¿El resultado? hmmm... un extraño híbrido entre RPG y aventura gráfica que no me termina de cerrar.



LAS CRÓNICAS DE PERN

En un futuro -no demasiado determinado- la humanidad colonizó muchos planetas. Cada uno de esos planetas siguió un modelo distinto de sociedad. El mundo de Pern se llenó pronto de habitantes gracias a sus hermosos parajes y a su tranquilo ambiente. Pero la paz duró muy poco: Un cometa que se estrella contra la superficie del Pern trae una nueva amenaza. Los pobladores de Pern, gracias a sus tecnologías, alteraron genéticamente a una rara especie de lagartos creando los dragones. Pasaron los siglos y nada se recuerda ya de la otrora invalorable tecnología. Los dragones han demostrado ser invalorables en la lucha contra la amenaza y ahora se multiplican por un complicado esquema de reproducción, en donde los dragones nacen de huevos y son cuidados por los humanos. Existe una casta de guerreros llamada Dragonriders, que son respetados en todo el mundo de Pern, elegidos por los mismos dragones que luego serán sus hermanos de batalla.

En este mundo, Dragonriders: Chronicles of Pern nos pone en el papel de D'Kor. Junto a D'Kor debemos encontrar una mujer sustituta para que monte el dragón Morath, de tremendo poder, luego de que la muerte de Nalaya dejara el puesto vacante. Es de vital importancia que se encuentre una sustituta cuanto antes; la Amenaza se cierne cada vez más peligrosa sobre Pern y se necesita del brazo guerrero de Morath para ganar la batalla.

UNA NOVELA GRÁFICA

Se nota que Ubisoft hizo lo posible para mantenerse de lo más fiel al mundo de Pern. Pero el híbrido que resultó este Dragonriders no va a ser del agrado de todos. Muchas veces nos da la impresión que estamos viviendo un libro y no jugando un juego. Básicamente, más allá de la intricada historia, lo que tenemos que hacer es ir y venir de un lado a otro, haciendo de recaderos de todo Pern. Cada "mandado" que hagamos nos da unos puntos de experiencia, y de a poco vamos aumentando alguna de las características del personaje, lo que nos va a permitir hacer mandados a los que antes no teníamos acceso. El sistema de pelea es muy deficiente y arcaico. Los sonidos en general no se destacan en nada y las voces son poco inspiradas. Parece que todo el mundo hablara sin ganas. Para peor, los tiempos de carga entre contestación y contestación te re sacan del ambiente. La jugabilidad es de lo peor. Vamos a estar jugando días antes que nos acostumbremos a manejar a D'Kor. Los gráficos son destacables, por su tamaño y dinámica. Pero pecan de orgullosos en una máquina que no está para esos trotes y -si observamos con atención- vamos a poder ver hasta las costuras de los muñecos.



ANNE MCCAFFREY

La saga está conformada por los siguientes libros: Dragonsdawn, Moreta: Dragonlady of Pern, Nerilka's Story, Dragonflight, Dragonquest, The White Dragon, The Renegades of Pern, All the Weyrs of Pern, The Chronicles of Pern, The Dolphins of Pern, Dragonseye, The Masterharper of Pern. Existe también una trilogía titulada Harper Hall, para adolescentes. Y una especie de Atlas llamado The Dragonlovers Guide to Pern. Si alguna vez se cruzan con alguno de estos títulos, se los recomendamos en serio.

Lo que salva a Dragonriders: Chronicles of Pern es, justamente, el mundo de Pern. Si sos un fanático de la saga no podes perdértelo. Hay que recordar que este es un producto de bajo precio y se esperaba que no fuese brillante. EN EE.UU. no sale más de 20 dólares y, por ese dinero... ¡claro que vale la pena!

Por Max Ferzzola - Rider of Rodents



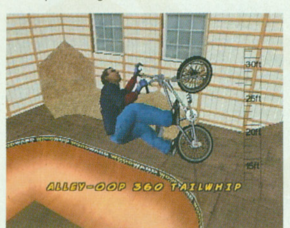
PS2 DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

6.2 BUENO

Z-AXIS, LTD. / ACCLAIM
GENERO: Bicicletas FreeStyle
SIMILAR A: A los ya salidos para PSX

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO

Después de la decepción que me llevé con la primera parte de este juego para PSX, pensé que los desarrolladores harían algo para subsanar los errores que tenía aquella primera parte. Se ve que no, y lo que tenemos en esta oportunidad es Dave Mirra Freestyle BMX y Maximum Remix pero con gráficos más lindos. Nuevamente el fuerte del juego está en la gran cantidad de acciones que nuestro biker puede ejecutar, y en que los escenarios son amplios y están bien detallados. Otro de los grandes problemas que tiene el juego es que las colisiones son imprecisas; esto se nota mucho cuando nos caemos o nos llevamos por delante algunos de los vehículos que andan pululando por ahí. La mecánica de juego es muy parecida, por no decir igual, a sus antecesores para la gris de Sony: Hacer pruebas, cumplir objetivos e ir sumando experiencia a fin de mejorar el equipamiento, con lo que habilitaremos más pantallas, además de otras cosas. Dave Mirra Freestyle BMX 2 podría haber sido todo lo que los anteriores no fueron, pero es evidente que a sus creadores les gusta así como está. Y bueno, sobre gustos no hay nada escrito, dijo una vieja ...





Por Diego Eduardo Vitorero

PS2 ESPN X GAMES SKATEBOARDING



¡CUIDADO!

KCEO / KONAMI
GENERO: Skateboarding
SIMILAR A: Un chiste de mal gusto

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO

Ay ay ay! Este me parece que fue un mes de desilusiones, tanto en Xtreme PC como en NL, ya que había depositado mi confianza en juegos que pensé que iban a dar qué hablar, pero nuevamente me equivoqué.

Si esperaban que este juego de "el líder mundial en deportes" se le acerque un poco al mejor, al indiscutido, al único, al gran Tony Hawk, estaban totalmente equivocados. No le llega pero ni a las rueditas del skate. No tiene velocidad, la fluidez en pantalla varía constantemente y, como si esto fuera poco, el sistema de control y para hacer las pruebas es bastante confuso.



Cada patinador tiene dos vestimentas, podemos habilitar tablas extras en el modo arcade, y fuera de las cuatros pruebas específicas para cada skater todos tienen las mismas pruebas para hacer.

Es una lástima que ESPN X Games Skateboarding haya pasado sin pena ni gloria por la PS2 y su corta vida. Ahora sólo resta esperar un par de meses para que tengamos nuevamente al mejor, al indiscutido, al único, al gran Tony Hawk...

Por Diego Eduardo Vitorero

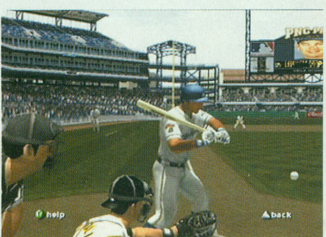
DC WORLD SERIES BASEBALL 2K2

7.9 MUY BUENO

VISUAL CONCEPTS / SEGA
GENERO: Béisbol
SIMILAR A: Mejor que World Series Baseball 2K1

JUGADORES: 1 a 4
SOPORTA: MODEM

Gracias, Sega. Gracias de todo corazón por haberme y haberse dado una segunda oportunidad con la saga de béisbol de Sega Sports. Para quienes no lo saben o recuerdan, la versión del año pasado fue algo más que lamentable; este año, en cambio, la empresa del puerco espín se puso media pila y se reivindicó. Bueno, en realidad tuvo que dárselo a otra empresa para que lo haga, pero el resultado es el mismo.



Como no ocurrió en WSB2K1, este nuevo juego trae los tan esperados modos de juego Home Run Derby -un mano a mano de pitcher o bateador-, Franquicia y para jugar online a través de SegaNet. La inteligencia de los jugadores, tanto los contrarios como los propios fue optimizada, el roster de los equipos actualizado y el confuso sistema de control de su antecesor fue reemplazado por uno más clásico y fácil de aplicar en juego. Nuevamente, la parte gráfica y animada es de no creer, y con unos leves retoques que hacen que nos mojemos los pantalones. ¿Críticas? Pocas, algo en la parte estratégica, por decir alguna. Voy a terminar este análisis con dos frases: Gracias de todo corazón a Sega y compañía, y... ¡Aguante el béisbol!

Por Diego Eduardo Vitorero

PS2 RUNE: VIKING WARLORDS

6.2 BUENO

HUMAHEAD STUDIOS / TAKE 2 INTERACTIVE
GENERO: Arcade que se arrastra
SIMILAR A: Shadow Man

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: JOYSTICK ANÁLOGO



Tiempo atrás, ya había hecho algunos comentarios sobre los problemas que tiene la PS2 con las conversiones directas de títulos de PC, cosa que estaba bastante a la vista en juegos como MDK2, por nombrar alguno, pero pocas veces esto ha sido tan evidente como en el caso del Rune: Viking Warlords.

Habiéndose consagrado como uno de los más grandes éxitos de su género en PC, Rune fue y sigue siendo una fuerte fuente de inspiración para mucha gente dedicada a este negocio, y ésa es la principal razón por la que hoy por hoy lo tenemos en consola.

LOS VIKINGOS TAMBIÉN SE ARRASTRAN

Lejos de tener las grandes ventajas que la Dreamcast ofrece en cuanto a conversiones, pasar un juego de PC a Play 2 y hacer que quede bien es un desafío tan grande -o tal vez mayor- que encarar un proyecto desde cero, y es por eso que cuando las cosas se hacen rápido y pensando más que nada en vender por el nombre, todo termina saliendo así.

En su versión para PS2, Rune no es ni siquiera la sombra de lo que fue su versión original, porque lo más afectado en el proceso de conversión fue la calidad.

En este juego, al igual que en muchos otros, la acción se ve en tercera persona y nosotros controlamos a un vikingo que deberá vengar la muerte de sus amigos, y al mismo tiempo impedir que el maligno dios Loki se apodere del mundo con sus legiones de muertos vivientes y demás sabandijas bajo sus órdenes.

El juego en sí combina aventura al estilo Tomb Raider -en donde hay que explorar y resolver ciertos puzzles- con acción a todo trapo, furiosos combates y una gran variedad de armas y poderes para usar... en pocas palabras, todo lo que un fan de este género puede pedir. Pero lamentablemente, lo que podría haber sido un título de primerísima línea se quedó a medio camino.

Además de tiempos de carga penosamente largos entre cada segmento y un molesto cartel que nos indica que no saquemos el memory card mientras el juego graba, junto con algunas otras huevadas, uno de los problemas más grandes que tiene esta versión de Rune es que el juego sufre constantes y muy molestas pérdidas de velocidad a cada paso... por decirlo de una forma más simple, se arrastra.

Así es, señores, incluso en ambientes cerrados y estrechos corredores en los que no hay mucho que mover, la velocidad de este juego es inestable y mejor ni les cuento cómo se pone cuando hay más de dos enemigos en pantalla.

Otro problemita es que la calidad de las texturas fue notablemente reducida y en algunos casos hasta parecen lavadas; a pesar de que en general los gráficos siguen siendo muy buenos, no están a la altura de cualquier juego como la gente para esta máquina... de hecho, luego de haber jugado el demo de Devil May Cry, al ver esto casi me puse a llorar.

El sistema de Save tampoco es de lo más práctico, ya que está implementado medio a las apuradas: aquí sólo se puede grabar al terminar un sector sin ofrecernos ningún tipo de checkpoint intermedio o algo así. Lo malo es que algunos de estos sectores se extienden demasiado, dando como resultado un nivel de dificultad bastante desparejo y por momentos zarpadito.

Si tengo que rescatar alguna virtud de esta conversión, es que el juego es realmente muy largo y mal que mal se puede jugar, siempre y cuando no lo comparen con algo realmente grosso. Por otro lado, también ofrece un modo para dos jugadores, como para que se agarren a los bifes un rato.

Sus gráficos y efectos especiales son bastante buenos, a pesar de las reducciones en cuanto a calidad, y si no les molestan demasiado las pérdidas de velocidad hasta es posible que les termine gustando. Igual, mi recomendación es que traten de verlo primero antes de decidirse, así que ojo a al piojo.



Por Santiago Videla

PS2

MADDEN NFL 2002



EA SPORTS
GENERO: Football Americano
SIMILAR A: Madden NFL 2001
JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA:
JOYSTICK ANALOGO



Cuánta alegría, ¡cuánto glamour! Eso es Madden NFL 2002, una obra maestra del deporte mundial y de la PS2. Gráficos excelentes. Sonidos de película. Una parte estratégica digna de una leyenda viviente como lo es el gran John Madden.

Madden NFL 2001 fue uno de los juegos que salió al mismo tiempo que la consola, el 26 de octubre pasado y, a casi un año de hacer estragos en el país del norte, vuelve por más y con toda la chapa.

Tiene dos modos básicos para jugar, el modo "fácil" y el normal. Para el primero, se setean un par de cosas y listo el pollo. En cambio, para el segundo podemos elegir entre siete modos de juego diferentes, como son una temporada completa, un partido de práctica, armar una franquicia desde sus comienzos y otros más. También podemos hacer el draft y así formar una escuadra con los jugadores que elijamos.

Para quienes no tienen mucha experiencia en estos juegos para machos, en el partido, NFL 2002 nos ofrece la posibilidad de que el mismo Madden nos aconseje qué jugada aplicar dependiendo de la situación en la que estemos.

Lástima que Ferzzola no quiso que haga este review de diez páginas, porque sino me quedaba escribiendo todo el día. Así que por ahora me despido, y recuerden: si no son machos como yo, ni intenten jugar a Madden NFL 2002.

Por Diego Eduardo Vitorero



PS2

TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN



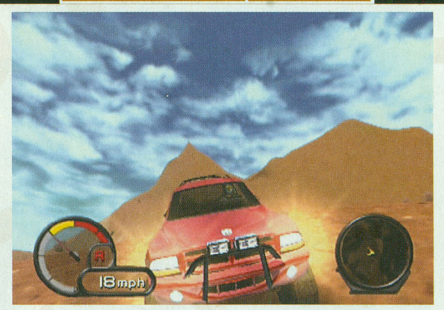
ANGEL STUDIOS / INFOGRAMES
GENERO: Vehículos todo terreno
SIMILAR A: 4x4 Evolution
JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA:
JOYSTICK ANALOGO

La PlayStation inundó el mercado con su saga de Test Drive y su serie Off-Road, los cuales fueron todos juegos de medio pelo para arriba. Este primer Test Drive para PS2 no está muy lejos de ser la excepción, y nos presenta un juego que a primera vista puede desanimarnos, pero a medida que vayamos introduciéndonos en él irá cumpliendo nuestras expectativas hacia el tipo de juego que buscamos.

Test Drive Off-Road ofrece tres tipos de carreras. Estas son scramble, blitz y circuito; de ellas la segunda es quizá la menos importante, pero seguro la más divertida.

El apartado gráfico es uno de los puntos más destacables, aunque hay veces en las que los cuadros por segundo bajan levemente como consecuencia de los vastos parajes en donde se desarrolla la acción.





Hay una parte donde se notan algunas fallas, esto es en la opción para personalizar el coche. Aquí tendríamos que poder hacer los cambios que se nos antojen a gusto, pero lamentablemente no es tan así ya que no podemos retocar como quisiéramos la suspensión, frenos o motor; esto ocurre en el career mode.

Test Drive Off-Road Wide Open es, quizá, uno de los mejores juegos que podemos encontrar hoy en día para la negra de Sony, aunque es más recomendable para quienes son fanas de este tipo de vehículos. Si es que les gustan los autos en general, y sin objeciones al respecto, les recomiendo GT3 y sanseacabó.

Por Diego Eduardo Vitorero

PS2 ARMORED CORE 2: ANOTHER AGE

6.3 BUENO

AGETEC
GENERO: Arcade de robots
SIMILAR A: Armored Core 2
JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: ¡Lo felicito! Yo no lo soporto...

Cuando la cada vez más exitosa PlayStation 2 estaba en pañales, Armored Core 2 fue uno de los proyectos más prometedores, pero cuando salió de prometedor pasó a ser uno de los fiascos más grandes, junto con muchos otros que nos defraudaron.

Bueno, no sé si seré yo, pero luego de haber visto este juego por un largo largo rato y haberle dado más oportunidades de las que realmente se merecía, la sensación que me queda es que con este juego la intención de los muchachos de Agetec es simplemente la de volver a dejar con las ganas a todos los fans de este género... ¡Córtenla con el morbo, che!

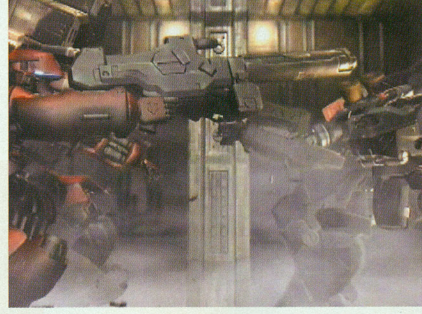
FRAUDE ROBÓTICO TOMA 2... AAACCIÓN

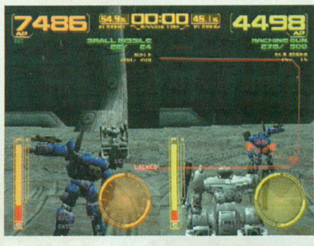
Supuestamente, con esta nueva versión de Armored Core 2 sería corregida la mayoría de los grandes problemas que la versión original tenía y al mismo tiempo se le agregaría una sustanciosa cantidad de novedades, como para hacerlo más interesante.

Pero como ya se sabe, del dicho al hecho hay un largo camino y como no podía ser de otra manera una vez más Agetec se quedó en la mitad.

Esta nueva versión de Armored Core 2 (AC2) no es una continuación directa del título original, sino que se trata de algo así como una expansión, por lo que desde ya se pueden hacer a la idea de que esencialmente estamos ante más de lo mismo.

A pesar de que a nivel gráfico este nuevo AC2 es realmente sorprendente, es una verdadera pena que quienes estuvieron a cargo de la parte técnica y el diseño de las misiones no hayan estado a la altura de las circunstancias. Y si se trata de problemas es imposible dejar pasar de lado los graves defectos que tienen sus comandos.





Ya desde la versión original, un sistema de controles pésimamente definido e increíblemente incómodo arruinaba a un juego que podría haber dado para más. Me llama mucho la atención que desde ese entonces sus creadores no hayan aprendido nada.

Salvo porque ahora se puede usar uno de los controles análogos para mover a nuestros robots pesados e imposibles de maniobrar, el sistema de controles sigue teniendo la misma e inalterable configuración para marcianos que lo hace injugable.

Salvo por los primeros niveles en los que los enemigos son blandos y no suelen moverse demasiado, el resto del juego es tan increíblemente frustrante que les sugiero tener unas cuantas aspirinas a mano en caso de que pretendan jugarlo.

Por su lado, el diseño de niveles deja bastante que desear porque salvo algunas contadas excepciones, casi todos los escenarios son como arenas en las que van apareciendo enemigos de todas partes y así... no por nada es que tiene más de 100 misiones de las cuales sólo unas pocas valen realmente la pena, pero igualmente los controles no nos permitirán disfrutarlas como se debería.

De las pocas cosas rescatables que hay aquí además de los increíbles gráficos, tenemos la posibilidad de modificar nuestro robot parte por parte, pudiendo generar así una impresionante gama de modelos. El modo multiplayer es igual que en la versión anterior, por lo que no hace falta agregar muchos comentarios al respecto.

Lamentablemente, este juego es un desperdicio de buenos gráficos, ya que la escasa jugabilidad que tiene y lo súper repetitivo de sus misiones lo convierten en una de las experiencias más frustrantes que encontrarán en PS2.



Por Santiago Videla



TODO LO QUE NECESITAS
EN CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS,
COMPUTACION Y DVD
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.
BIG WORLD
VENTA DE JUEGOS
TODOS LOS PRODUCTOS CON GARANTIA ESCRITA
SERVICIO TECNICO PROPIO
GRAN SURTIDO DE ACCESORIOS
PARA TODAS LAS CONSOLAS
Carrefour La Plata: C. Gral. Belgrano e/514 y 517 (1900) • Tel.: (0221) 484-2601
Carrefour Moreno: Av. Gaona e/ Graham Bell y Avellaneda (1744) • Tel.: (0237) 468-9104
Alto Avellaneda: Limay 848 y Guemes 897 (1870) • Tels.: 4229-0484 / 4205-7948 / 4265-0466
Carrefour Morón: Ernesto Plass 4050 (1708) Villa Tesei • Tels.: 4450-0313 / 4450-5989
Carrefour Mar del Plata: Av. Della Paulera e/ Constitución y Ruta 2 (7600) • Tel.: (0223) 471-0113
Loc. Mendoza: Las Heras 257 (5500) Ciudad de Mendoza • Tel.: (0261) 455-3365



SOLDIER OF FORTUNE

9.3 CLÁSICO

RAVEN / ACTIVISION
GENERO: FPS
SIMILAR A: Cualquier FPS

JUGADORES: 1
SOPORTA: JOYSTICK ANÁLOGO

Así como la Play 2 demostró ser totalmente inadecuada para las conversiones directas, una vez más la abandonada Dreamcast volvió a mostrar que para esto por ahora no hay quien le haga la carrera.



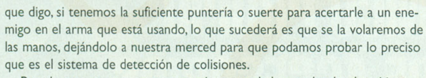
UN ARCADE SUBIDO DE TONO

En su época, Soldier of Fortune fue uno de los arcades vistos en primera persona más alucinantes que se podían encontrar en el mundo de las PC, ya que además de ofrecer lo último y más avanzado en tecnología, tenía acción hasta por los codos.

A pesar de haber sufrido numerosos retrasos y que en un momento ni siquiera se sabía si iba a salir o no, la gente de Raven apresuró la marcha y sacó lo que probablemente sea uno de los últimos juegos de primera línea que aparecerán en esta consola.

Soldier of Fortune es uno de esos clásicos juegos de acción vistos en primera persona que con tanta frecuencia se ven en el mundo de las PC, pero con la diferencia de que aquí sus creadores decidieron ir un poco más allá en cuanto a violencia se refiere, sin importar la enorme cantidad de críticas que recibieron por ello.

Uno de los detalles que hacen de este juego algo especial en su género y un precursor en cuanto a tecnología es que los modelos de los enemigos no sólo cuentan con daño localizado sino que los efectos que se pueden causar al disparar sobre ellos varían con respecto al lugar en donde les demos. Pero eso no es todo, porque esos efectos también varían de acuerdo al tipo de arma que estemos usando. Para que se den una idea de lo que digo, si tenemos la suficiente puntería o suerte para acertarle a un enemigo en el arma que está usando, lo que sucederá es que se la volaremos de las manos, dejándolo a nuestra merced para que podamos probar lo preciso que es el sistema de detección de colisiones.



Pero lo que en su momento causó una verdadera avalancha de críticas, que en algunos países dieron como resultado la prohibición de este juego, no fue precisamente el daño localizado.

Resulta que además de un sistema de colisiones extremadamente preciso, si usamos armas más bien pesadas como escopetas, ametralladoras de asalto y demás chiches pirotécnicos, también se puede despedazar o mutilar seriamente a cada maleante, como ser volarle los brazos, las piernas y la cabeza, con una gran variedad de combinaciones muy explícitas a nivel gráfico.

Y si de gráficos se trata, la calidad de Soldier of Fortune es de lo mejor. Los modelos y las texturas mantienen el nivel de detalle de su par en PC y lo más grosso es que a pesar del alto nivel de detalle la velocidad se mantiene constante en todo momento, dando como resultado lo que tranquilamente podría ser el mejor exponente de esta categoría en DC.

Los controles también aportan lo suyo, porque a pesar de que no es fácil hacer que un juego como éste se pueda jugar cómodamente con un pad, se las han ingeniado para hacerlo lo suficientemente accesible para que no haya mayores complicaciones.

La dificultad es bastante similar a la de la versión original, por lo que ya les voy aclarando que estamos ante un juego bastante exigente. Además de esto, no es posible grabar la partida en forma manual, sino que se graba en forma automática cada vez que pasamos a un nuevo sector.

Si tengo que hablar de los problemas que tiene Soldier of Fortune, tal vez el más grave sea el prolongado tiempo de carga que hay entre cada sección, y en ocasiones la dificultad, que puede llegar a complicarle las cosas a aquellos que no tengan tanta experiencia.

De cualquier forma, Soldier of Fortune es un espectacular juego de acción que sin dudas no pueden dejar pasar por alto.



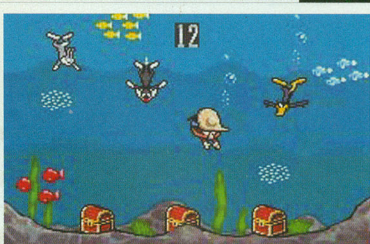
Por Santiago Videla

GBA TWEETY & THE MAGIC GEMS

4.2 ¡CUIDADO!

KEMCO
GENERO: Puzzle
SIMILAR A: Mario Party

JUGADORES: 1 a 4
SOPORTA: -



Oh! Me pareció ver un lindo cofrecito", dijo Tweety. Y esas fueron sus últimas palabras, porque el tesoro que el cráneo con patas acababa de encontrar estaba maldito, transformando instantáneamente al deforme canario en estatua. La abuelita, desesperada, pide ayuda a Bugs Bunny, Daffy Duck (Pato Lucas, para nos) y a Silvestre -entre otros- para que la ayuden a encontrar las cinco gemas mágicas necesarias para devolver a Tweety a la normalidad. Y así, chicos y chicas, es como comienza Tweety & The Magic Gems, un juego para GameBoy Advance muy de la onda Mario Party (N64), Sonic Shuffle (DC) o Crash Bash (PSX), que nos pone ante un tablero de juego de mesa convencional, con nada menos que 16 minigames, más de 50 ítems para ir juntando, pilas y pilas de eventos random y con cerca de 200 casilleros por tablero. "¡Genial!", pensarán ustedes, si es que son fanas de este tipo de juegos.

Bueno, no tanto. Pasa que Tweety & The Magic Gems es demasiado extenso para lo que se estila dentro del género, demasiado complicado y, para peor, muy, pero muy lento (jugarlo a los ponchazos lleva al menos hora y pico), los gráficos parecen salidos de un GameBoy Color y los efectos sonoros y la música no hacen nada por hacer de ésta una experiencia más agradable. Lo que le saca las papas del fuego al juego de Kemco es la opción para jugar de a cuatro personas a la vez, algo que apenas alcanza para entretener unos cuantos minutos. Perdoná Tweety, pero si de mí dependés, yo te dejo hecho piedra...

Por Fito Laborde

GBA PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

3.8 ¡CORRAN!

PIPE DREAM INTERACTIVE / MAJESCO
GENERO: Acción
SIMILAR A: Pitfall, Pitfall II

JUGADORES: 1
SOPORTA: -



Vuelve a las andadas la serie que comenzara a volvernos locos hace muuucho tiempo, cuando todo lo que teníamos para jugar era el Atari 2600. En esta oportunidad, el protagonista del juego es Pitfall Jr., hijo del viejo Pitfall, que deberá saltar escorpiones, ciénagas, evitar cocodrilos hambrientos, colgarse de lianas, arrojar piedras y sortear todos los obstáculos habidos y por haber, todo con el fin de rescatar a su padre, prisionero de vaya uno a saber qué. Sí, puedo decir sin temor a equivocarme que el nuevo Pitfall luce renovado, aunque temo tener que informarles que no para bien. Uno de los principales defectos de este juego es sin lugar a dudas lo oscuro de la imagen. Tan así que en muchas oportunidades nos matan sin siquiera poder ver qué fue lo que pasó, algo que hace de esta nueva Aventura Maya algo prácticamente injugable. Otro detalle irritante es el hecho de no contar con al menos un segundo de invulnerabilidad cuando nos surte alguno de los bosses de turno, de manera que si alguno llega a golpearnos, es muy probable que lo siga haciendo una y otra, y otra vez hasta matarnos, sin que nosotros podamos hacer nada para evitarlo. Por si eso fuera poco, la música y los sonidos no cumplen con su función de acompañarnos a lo largo de esta odisea. Uno de los pocos puntos a favor es la calidad gráfica, algo que ya veníamos viendo desde la versión de Pitfall para la Super Nintendo, pero considerando el tamaño de la pantalla de esta consolita de bolsillo, eso es algo que cuesta bastante percibir. Consejo de amigo: a otra cosa mariposa.

Por Fito Laborde

GBA FORTRESS



6.8 BUENO

PIPE DREAMS/ MAJESCO
GENERO: Puzzle estratégico
SIMILAR A: Tetris

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: Link

Fortress es una mezcla de Tetris con acción guerrera. Sí, senores... lo que oyen. Nuestra misión es agarrar al vuelo las fichas geométricas y componer con ellas una fortaleza que sea impenetrable para nuestros enemigos. De vez en cuando nos caen torretas y otras cosas de ofensiva, para que nos sea más fácil proteger nuestra fortaleza de nuestros enemigos. Existen cuatro eras en las que desempeñarnos: Prehistorica, Medieval, Pirata y Futurista Espacial cada una con diferentes enemigos, estrategia y niveles de dificultad. Hay también un modo multiplayer, cada uno con su cartucho y Gameboy Advance.



El problema de Fortress reside en su feucho apartado técnico y en sus sonidos al estilo ti ri ti tu, un asquete.

Pero eso sí, si sos un adicto a los juegos tipo Tetris y te estás cansando de armar líneas porque sí, Fortress es un juego que no querrás dejar pasar. Tiene unos cuantos defectos, pero es ganchero a full y una vez que comiences a hacer castillito tras castillito, poco te van a interesar los errores que se dejan ver en esta producción de Majesco.

Por Max Ferzzola

PS2 RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

9.3 CLÁSICO

CAPCOM
GENERO: Aventura de Horror
SIMILAR A: Al resto de la serie

JUGADORES: 1
SOPORTA: JOYSTICK ANÁLOGO

Indudablemente, Code Veronica fue hasta el momento el episodio más exitoso de la serie Resident Evil y por mucho fue el título más espectacular producido por Capcom en su corto, pero notable paso por el mundo de la todavía vigente Dreamcast y era de esperarse que tarde o temprano se decidieran a hacer su correspondiente versión para otras consolas, como en este caso la PS2.

Con el nombre de Code Veronica X la tan esperada versión para PS2 acaba de hacer su debut y a pesar de haber pasado un año desde la salida del original en DC, su éxito está siendo tan grande y tal vez aún mayor que en su primer momento.

Tal y como ya se sabía desde un principio, en Code Veronica X Capcom tuvo la ingeniosa idea de agregar algunas leves diferencias con respecto a su par en Dreamcast, como para darle un poco más de atractivo a este relanzamiento y pesar de lo sutiles que son algunas de estas novedades, para los fanáticos fueron más que suficientes.

En primer lugar, los cambios más notorios vienen de la mano de los gráficos, que a pesar de tener casi el mismo aspecto y la misma excelente calidad que los de la versión original se ven bastante más refinados y los colores un poco más nítidos.

Al igual que en su versión americana para DC, el juego no tiene opción para seleccionar el nivel de dificultad y les garantizo que es bastante exigente así que a cuidar las balas.

En general, el desarrollo de la aventura sigue la misma línea que antes, pero ahora veremos unas cuantas escenas intermedias nuevas que le darán una ambientación más espectacular a los eventos más importantes que vayan ocurriendo.

En esta versión, el traidor de Wesker tiene una participación mucho más importante que antes y eso se refleja a través de muchas de estas secuencias inéditas. Además de esto, la secuencia en la que este personaje y la desagradable Alexia se enfrentan es mucho más larga y espectacular que la original y aquí los muchachos de Capcom demuestran lo mucho que les gustó la película "The Matrix".

Por otro lado la secuencia del final es bastante más larga, digamos como para ponerle un broche de oro y todos los fans de la serie Resident Evil se queden contentos.

De la misma manera que en Dreamcast, luego de terminarlo se nos habilitan distintas opciones ocultas, junto con una serie de huevadas más, entre las que encontraremos un modo onda Survival y la posibilidad de ver la acción en primera persona.

Pero ojo, porque esto no termina aquí, porque Code Veronica X también incluye un demo jugable del increíble Devil May Cry, la última y en mi opinión, una de las producciones más increíbles hechas por Capcom.

En definitiva, si no jugaron ninguna versión de Code Veronica lo único que me queda por decir es ¿qué están esperando? Si por el contrario, ya tuvieron la posibilidad de jugar la versión de Dreamcast y a menos que sean ultra fanáticos de la serie, les sugeriría que no se molesten y que mejor esperen a que salga Silent Hill 2 ahora dentro de muy poco.

Por Santiago Videla



PS2

EXTREME-G 3

8.3 EXCELENTE

ACCLAIM
GENERO: Carreras futuristas
SIMILAR A: Mmm...

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO



Choose Rider
Name: Neo Cumulus
Age: 27
Nationality: Japanese
Height: 5'8"
Blood Group: O
IQ: 186
Back
Select
Use the left and right directional buttons to choose an available rider.

¡Sí, queridos lectores! Los arcades cada vez tienen más repercusión en las consolas. En este caso, Acclaim nos presenta un juego que salió hace casi dos años para PC y que, en esa misma plataforma, tuvo una muy buena aceptación. Lo más destacable de XG3 es su endiablada jugabilidad que, con conjunto con los gráficos y efectos en el entorno, lo hacen una compra segura para los amantes del género. Esta tercera entrega de la saga XG incluye 3 modos de juego principales: contrarreloj, donde intentaremos bajar los tiempos ya estipulados y así ganar créditos, el modo principal, el campeonato, que servirá para desbloquear circuitos, pilotos y equipos, y por último el modo Arcade, en donde podremos competir contra otros 11 pilotos.

Teniendo en cuenta que XG3 tiene un parecido a juegos como Wipe Out y F-Zero, ha sabido capturar la atención del jugador a través de elementos como incorporación de nuevas armas y motores, un sistema para mejorar el equipamiento, loopings increíbles o cuando tomamos tal velocidad que rompemos la barrera del sonido. Algo de no creer. El juego está separado por ligas, cuatro en total. Lithium, Rubidium, Cesium y Francium y cada una tiene tres circuitos en su haber. En las ligas, compiten motos de diferentes clases entre las de 250G, 500G, 750G y 1000G. El objetivo principal es ganar cada una de las ligas para ir ascendiendo y llegar a vérnosla con el campeón; tarea nada fácil.

Extreme-G 3 es la maza, divertido, muy adictivo y, como dije antes, tiene una jugabilidad endemoniada. ¡¡Wiii!!

Por Diego Eduardo Vitorero

PS2

SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE

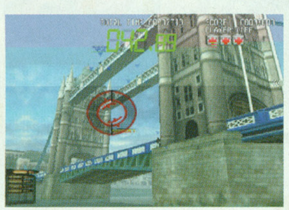
6.8 BUENO

KONAMI
GENERO: Tiritos con mirita
SIMILAR A: ¡Silent Scope!

JUGADORES: 1
SOPORTA: -

Silent Scope 2: Dark Silhouette, de los capos de Konami, tiene los mismos pecados que su versión anterior. Aclaremos, antes, que Silent Scope salió como un arcade en los salones de juegos donde, con un rifle anexado a una mira telescópica, tenemos que evitar unos cuantos ataques terroristas. La pega es que este juego fue desarrollado especialmente para el uso del periférico -¡que es la masa!- pero jugarlo así... con un pad... hmmmm... le quita toda la gracia a la cosa, además de elevar la dificultad a niveles impensables.

El control no está mal, en absoluto, todos los botoncitos sirven para algo y no cuesta acostumbrarse. La macana reside en que estamos jugando contra el tiempo y Silent Scope 2 es un juego donde los reflejos y la precisión son lo más importante. Y muy poca precisión se puede tener con un pad en la mano. A pesar de que esta secuela es más larga que el juego anterior, ya que tiene dos caminos -uno con cada personaje protagónico-, no deja de ser corto para un juego de consola. Ni siquiera el modo agregado logra hacerlo digno de estar con el pad en la mano mucho tiempo. Y, con cinco a seis fichas de 50 centavos, seguro que lo terminamos en los fichines -¡y con el rifle original!- sin tener que recurrir a gastarnos más de cincuenta pesos en el título.



Igualmente, si la versión anterior te pareció buena, y desoíste de los consejos de Santiago Videla -que analizó la primer parte- esta secuela es mejor. Agrega unas cuantas cosas más: jefes más malos, más situaciones donde los nervios pueden jugarnos una mala pasada y tiene está un toque más tirado a la acción.



Y así es la cosa: Te recomiendo ir a los fichines si lo querés jugar como se debe. Pero no te voy a retar si lo comprás.

Por Maximiliano Ferzzola



GBA ESPN FINAL ROUND GOLF 2002

6.9 BUENO

NAGOYA / KONAMI
GENERO: Golf, Doh!
SIMILAR A: Mario Golf para GBC
JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: CABLE LINK

Parece que la dupla Konami/ESPN está a full. Vienen lanzado juegos desde la aparición de la PS2, y ahora se meten de lleno con este juego de golf y con uno de skateboarding; ambos para la pequeña de Nintendo.

El juego consta de catorce competidores, cada uno con sus atributos particulares como fuerza, precisión y "spin". Podemos jugar partidos de práctica o torneos en cinco campos de juego diferentes.



Golf 2k2, utiliza un entorno en un pseudo 3D, combinando jugadores y demás gráficos en 2D. Esta combinación, no le queda del todo bien, ya que se ve bastante pixelado y, además, pierde algo de definición. Otra de las cosas que le va en contra, es que no tiene la variedad que podíamos encontrar en otros como Mario Golf, cosa que a la larga aburre un poco. Digamos que ESPN Final Round Golf 2002, es un juego recomendado sólo para adeptos a este deportes, y teniendo en cuenta que es el único juego de este género para la consolita.

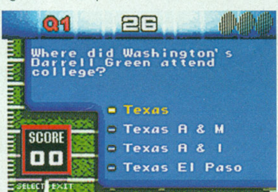
Por Diego Eduardo Vitorero

GBA NFL BLITZ 2002

5.5 REGULAR

MIDWAY
GENERO: Arcade de Football Americano
SIMILAR A: No hay otro para el handheld
JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: -

La saga NFL Blitz, se hizo famosa en los fichines de video. Es una vuelta de tuerca con respecto a otros simuladores de Football Americano como los Madden donde, a diferencia de este último, todo vale. Cuando digo que todo vale, quiero decir que las faltas no existen, es más, cuando más podamos despedazar a nuestro contrincante, mejor aun. También tenemos la posibilidad de levantar por los aires a quien lleva el ovoide y revolearlo por los aires o, inclusive, de seguirle pegando una vez que fue tacleado.



A diferencia del Football profesional, en donde necesitamos 10 yardas para el primer intento, acá tendremos que recorrer 30 yardas para conseguir el primer intento; también tenemos la posibilidad de ejecutar goles de campo después de anotar un touchdown.

Bueno, hasta acá expliqué qué es un NFL Blitz, pero lo que no dije, es que esta versión y para esta consola en particular, tiene muchos defectos en la animación y gráficos. Igualmente, y exceptuando lo que dije, la jugabilidad es otro de los puntos que le puede ir en contra, ya que no es tan frenética como sus pares para otras plataformas. Bueno, esto fue NFL Blitz para GBA, y espero que no les haya gustado. Chau.

Por Diego Eduardo Vitorero

GBA ADVANCE WARS

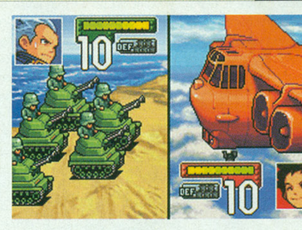


9.3 CLÁSICO

INTELLIGENT SYSTEMS/NINTENDO
GENERO: Estrategia por turnos
SIMILAR A: Front Mission 3
JUGADORES: 1 a 4
SOPORTA: Link

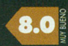
Woooaauuuuu! ¿Quién lo hubiese imaginado? Un juego de estrategia por turnos, de la mejor calidad, completamente adictivo, con unos gráficos de aquellos y una música que acompaña a la perfección todas las virtudes del título. Advance Wars comienza con un modo Versus y otro de entrenamiento; sólo hasta que completemos el modo Training se nos habilita el modo Campaña, War Room, Battle Maps y Design Maps, bocha de entretenimiento para entrenar nuestras neuronas guerrilleras. El multiplayer es muy pero muy divertido, la única macana es que si ninguno de nuestros "enemigos" dispone de otro cartucho, la versión link con uno solo es simplemente muy limitada. Pero les aseguro que, si les gusta la estrategia, vale la pena decirle a un amiguete que se consiga un cartucho extra, así juegan como verdaderos generales. Un título imperdible, que hasta nos permite hacer mapas para jugarlos ya sea en modo single o contra un amigo. Este Advance Wars, junto a Castelvania: Circle of the Moon son los dos imprescindibles de tu colección para Gameboy Advance.





Por Max Ferzzola

PSX SAIYUKI: JOURNEY WEST



MUY BUENO

KOEI
GENERO: RPG
SIMILAR A: Final Fantasy Tactics
JUGADORES: 1
SOPORTA: JOYSTICK ANÁLOGO

Saiyuki es un RPG táctico, para darse una idea al estilo Final Fantasy Tactics pero más simple. Comenzamos con Sanzo, un joven monje que al principio de la historia recibe la visita de Lady Kannon, una de las guardianas del Cielo que lo envía a la India en una misión sagrada. En su travesía pronto se le unirán otros guerreros, como el poderoso Son Goku, que posee la facultad de convertirse en un enorme mono (ojo, no es quién ustedes piensan) y otros no menos poderosos. Como verán, con mucha onda Dragon Ball Z. Todos los personajes son tremendamente fuertes, y cada cual posee un poder y un arma únicos y



especiales. Excepto Sanzo, los demás miembros del grupo pueden transformarse en una criatura mucho más poderosa; pero al estilo Bloody Roar, si reciben mucho daño o usan mucho los más grossos ataques en esa forma vuelven a su estado original y necesitan recuperar fuerzas para transformarse de nuevo. ¡Así que a no abusar!

Las batallas son por turnos y como la mayoría de los RPG se elige la acción, después el ataque o hechizo y por último el blanco, seguido de la animación pertinente al ataque u acción elegidos.

Cada personaje está alineado con un elemento de la naturaleza: madera, tierra, agua, fuego y metal; con los cuales obviamente son más poderosos. Cada elemento puede ser mejorado con la experiencia para hacer cada vez más efectivos sus ataques. Son el progreso de estos elementos, y la habilidad de convertir a los personajes en seres más poderosos, lo que vuelven adictivo a Saiyuki. La historia principal se divide en dos ramas dos veces durante el juego, que lleva unas 30 horas terminar y a varios finales diferentes.

En cuanto a gráficos y sonidos, se sienten algo anticuados para los tiempos que corren con la aparición de todas las nuevas consolas. Aunque pensando que se trata de una PlayStation, no están para nada mal. Los personajes son en 2D, muy bien trabajados, sobre todo cuando se transforman, y las escenas intermedias son al estilo anime y muy bien realizadas.

Saiyuki: Journey West resultó ser un RPG con mucha táctica de por medio, muy jugable y entretenido, y uno de los últimos juegos de este tipo que veremos para la vieja consola gris de Sony.

Por Hernán Fernández

PS2 PORTAL RUNNER

7.0 MUY BUENO

3DO
GENERO: Aventuras plataformeras
SIMILAR A: Spyro The Dragon
JUGADORES: 1
SOPORTA: -



Toda una sorpresa este Portal Runner, pensaba no sería más que la clásica cacona de 3DO, que últimamente no andan dando pie con bola. Olía a robo a cien kilómetros. Después de todo, la heroína del juego no es otra que Vikki G., una fémina salida del universo Army Men. Y los Army Men, apestan. Pero no, Portal Runner me sorprendió gratamente. Y después de ver como Brigitte Bleu -la némesis de Vikki- tendía una trampa a la carismática mujercilla de pelo verde, fue difícil sacarme de la pantalla. Portal Runner es una mezcla de plataformas con aventuras y acción. Muchos saltitos por aquí y por allá, muchos puzzles copados y diversos y un montón de bichos de lo más variado que atravesar con nuestras flechas. Los mundos están divididos temáticamente. Empezamos en una especie de Candy World, donde hay galletitas que nos tiran confites, luego en el mundo prehistórico, para luego pasar a un mundo fantástico, etcétera. En el transcurso de nuestros viajes por los portales, nos cruzamos con Leo -el león- y desde ese momento será un aliado invalorable en nuestra aventura. Las escenas están separadas en objetivos y hay bastantes "gordas de nivel" a las que si queremos vencer, más vale usar la maña sobre la fuerza.



Los gráficos son simples, eficaces y coloridos, aunque no estaría de más alguna que otra textura ¿no, 3DO? Los controles son re gancheros, porque Vikki se mueve tan fácil que hasta la tarea más complicada se hace con un par de movimientos. Una de las cosas más curiosas es el buen humor de la heroína, que siempre tiene un chiste para decir. Los niveles son muy inspirados... y la verdad que todavía no creo que estoy escribiendo una buena crítica a 3DO! Pero sí, lo que es justo, es justo. Portal Runner es un muy buen juego. Sin ser la séptima maravilla, claro.

Por Maximiliano Ferzzola

PS2 MOBILE SUIT GUNDAM: JOURNEY TO JABURO

7.9 MUY BUENO

BANDAI
GENERO: Acción con súper robotos
SIMILAR A: Armored Core
JUGADORES: 1
SOPORTA: -



De los millones de juegos que a través de los años se han inspirado en diferentes animé, no cabe la menor duda que los que se basan en el popular universo de Gundam nunca fueron los más favorecidos.

Para sorpresa de muchos, entre los cuales me incluyo, esta vez la gente de Bandai se puso las pilas en serio y ha logrado revertir esa situación creando un juego realmente bueno que hasta está consiguiendo llamar la atención de gente que ni siquiera está familiarizada con la serie original, algo verdaderamente meritorio.

UNA IDEA BIEN ENCAMINADA

Esta vez, en lugar de hacer uno de esos insoportables juegos de estrategia con fichitas o un juego de pelea semi paralítico, los muchachos de Bandai se jugaron un poquito más y decidieron probar con algo un tanto más movido.



Si bien los resultados no son comparables a títulos como ZOE, lo que consiguieron es nada menos que uno de los mejores juegos de robots gigantes que hay hasta ahora en PS2, después del gran clásico de Konami que acabo de mencionar, por supuesto.

En líneas generales, este nuevo Gundam es un juego bastante parecido en muchos aspectos a títulos como Gungriffon Blaze (aunque un poco más arcade y visto desde una perspectiva un tanto diferente) especialmente porque la estructura de cada una de sus misiones siempre tiene una serie de objetivos bien definidos, y además siempre combatimos junto con otras unidades que nos acompañan y nos ayudan con nuestra tarea.

Si bien cuando luchamos casi siempre estamos acompañados por alguien, no es posible darle órdenes a nuestros camaradas. En todo momento ellos actúan por cuenta propia, pero a pesar de eso suelen cumplir bastante bien con su trabajo y muchas veces nos pueden llegar a sacar de apuros.

Pese a que inexplicablemente no es posible controlar a nuestro robot usando el comando análogo del pad (sólo podemos usarlo para mover la cámara), los controles están bastante bien asignados y es muy fácil acostumbrarse a ellos.

Lo más sobresaliente de Gundam: Journey to Jaburo, como pueden ver, son sus gráficos, particularmente los modelos de los robots, ya que reproducen hasta en el más mínimo detalle a los diseños originales; además todos ellos están muy bien animados y muchos de los efectos especiales que se ven aquí son excelentes. Los escenarios tampoco se quedan atrás y algunos de ellos tienen un nivel de detalle y complejidad asombrosos. Encima, casi todo lo que vemos en ellos se puede destruir.

Al estar en formato DVD, este título incluye una enorme cantidad de imágenes y videos de altísima calidad sacados de la serie original, que poco a poco nos van mostrando cómo progresa la historia, un detalle ideal para los más fanáticos.

Aunque en sí este nuevo Gundam es un muy buen juego, uno de los más grandes problemas que tiene es que además de ser un poco más corto que ZOE, es bastante fácil y, si tienen algo de experiencia con estos juegos, se lo van a liquidar relativamente rápido.

Cabe destacar que el 'argumento' del juego se basa en la primera parte de la serie original de Mobile Suit Gundam del año 1979, casi al pie de la letra, por lo que no hay que descartar una futura continuación que abarque la segunda y última etapa de esta primera saga, haciéndonos sentir protagonistas nuevamente de la serie más importante del género robótico en el Japón; aunque acá eso sea intrascendente, para los ponjas es una razón de peso a la hora de elegir.

Afortunadamente una vez que terminamos el modo History se nos habilitan un par de opciones nuevas, entre las que tenemos un nuevo modo que nos permite jugar una serie de misiones nuevas e independientes, piloteando unidades tanto de los buenos como de los malos.

A medida que vamos haciendo buenos puntajes en estas misiones, se nos habilitan nuevos robots para usar, pero al margen de esto no hay mucho más para ver... lástima.

En definitiva, a pesar de ser corto y fácil, Gundam: Journey to Jaburo es un juego muy recomendable para cualquier amante del género, muy especialmente si son seguidores de la serie original.

Por Santiago Videla



ENTERATE DE TODO ACERCA DE LOS ULTIMOS ESTRENOS

¡EXCLUSIVO: ESTUVIMOS CON EL DIRECTOR DE FURI KURI!

NUKE

ARGENTINA $5,90 • URUGUAY $55
PARAGUAY G 16.250 • CHILE $2.220
BOLIVIA $21,50 • VENEZUELA $2750

AÑO 2 • NUMERO 14

TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTO

SAMURAI X Y ORPHEN

¡En dos espectaculares informes con toda la data!

OTAKON 2001

¡Fuimos a la expo de animé más importante de USA y te contamos todo lo que vimos!





- La nueva serie de Gunbuster
- ¡Sensacional Concurso Rurouni Kenshin!

MANGA • ANIME • ART BOOKS •

NUKE DATA DISC 7

ISSN 1515-1697

¡LAS MEJORES BANDAS DE SONIDO!
ORPHEN - NOIR
RURONI KENSHIN
SILENT MOBIUS -
PROJECT ARMS Y
MUCHOS MAS!



VIDEOS EXCLUSIVOS:
¡COWBOY BEBOP: LA PELICULA Y UN REPORTEJE A SUS AUTORES!

ADEMAS:
GRAVITATION
COMET SAN - ALIEN 9
LA NUEVA SERIE
ESTAS ARRESTADO!
Y PODEROSAS NOVEDADES!

EL MACH V Y EL AUTO DEL CORREDOR X PARA EL NEED FOR SPEED 4

IMAGENES INENDITAS
MANMACHINE INTERFACE:
GHOST IN THE SHELL 2

VIDEOJUEGOS ANIMADOS

Por Max Ferzzola

Melodías animadas de ayer y de hoy. Dibujos que compartieron nuestras tardes de leche chocolatada y hoy siguen siendo clásicos que se dejan reveer con la misma frescura de siempre. Muchas fueron las adaptaciones que sufrieron nuestros amiguetes dibujados al mundo de los videojuegos. Estas son las mejores (y las que nos entraron):

SYLVESTER & TWEETY IN CAGEY CAPERS



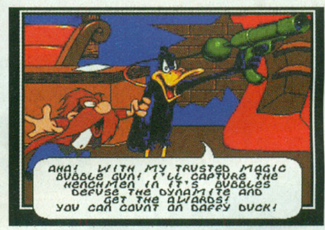
Sin temor a equivocarme, y en mi humilde opinión, ésta es la mejor adaptación de los dibujitos de la tarde al universo digital -seguido por Desert Demolition-. El más original y fiel al planteo del cartoon del que toma nombre. En Sylvester & Tweety jugamos bajo el rol de Sylvestre, el lindo gatito, que -como siempre- se quiere comer al maldito canario amarillo. Y eso es todo... Usando la cabeza, acomodando -como en el dibujito- los muebles o cajas para alcanzar al pájaro, evitando los escobazos de la abuela y los mordiscos del perro bravo, tenemos que perseguir a Tweety hasta dejarlo acorralado. Muchos de los escenarios de los dibujitos se presentan en este juego. La casa de la Abuela, el tren Acme con el canguro molesto, el laboratorio donde Tweety se toma la poción y se convierte en un monstruo gigantesco... un juego que es la gloria. Sylvester & Tweety in Cagey Capers salió para Genesis y pasó un tanto desapercibido. Pero, les aseguro que es un juego imperdible. Si pueden ponerle las garras encima, no creo se arrepientan.

DESERT DEMOLITION



Otro juegazo, esta vez basado en el desventurado Coyote y el Correcaminos jodido que todo el mundo siempre odió. En Desert Demolition podemos jugar tanto con el Coyote -la parte más divertida- intentando atrapar al Speedicus Birdius, o con el Correcaminos escapando del Coyote. Casi dos juegos en uno, si no se repitieran las pantallas. El planteo es simple, muchos juguetes ACME, mucha velocidad y la posibilidad de revivir el más copado de los dibujitos animados. Y caer una y otra vez, una y otra vez en nuestras propias trampas y que sintamos en piel propia lo que el pobre Coyote sufre cada vez que por Cartoon Network pasan su programa.

DUCKY DUFF GOES TO HOLLYWOOD



Aca la cosa ya se fue por las ramas. El personaje podría haber sido cualquier otro que igual iba. Pero pusieron como protagonista al Pato Duffy -Lucas, para nosotros- y bueno... es lindo manejar al malhumorado pato aunque sea un simple juego de plataformas. Lucas deberá pasar nivel tras nivel, ambientados en escenarios de películas, buscando dinamitas para abrirse paso por los decorados hollywoodenses. Una de las mejores cosas de este juego son los gráficos grandes con los que cuentan y la animación de Duffy, muy bien lograda.

REN & STIMPY: STIMPY'S INVENTION



Ok, ok... se que me fuí de mambo con este... no son Looney Toons, pero... fueron los rebeldes de toda una época y el videojuego era la maaasaaaaa. Ya se habia dejado ver un fichín de estos dos inadaptados por la Nintendo -Family- pero era tirando a malo. La versión de Sega Genesis les hizo justicia. Y los escatológicos protagonistas de la serie se las tuvieron que ver cara a cara con cientos de bichos -unos mas locos que otros- y saltar por donde nadie ha saltado antes.

En Stimpy's Invention nuestra misión es juntar las partes perdidas de la invención de Stimpy. Lo bueno es que manejamos a los dos protagonistas, y con un simple comando de los controles, hacemos las cosas más locas del universo. Tipo, si necesitamos saltar alto, Ren le apreta la panza a Stimpy que se raja un pedín y nos propulsa a la estratósfera. Si queremos cavar, usamos a Ren de pala... o, mejor aún, si los enemigos están lejos le tiramos al perro famélico encima. Un juegazo... recomendado. No se lo pierdan.

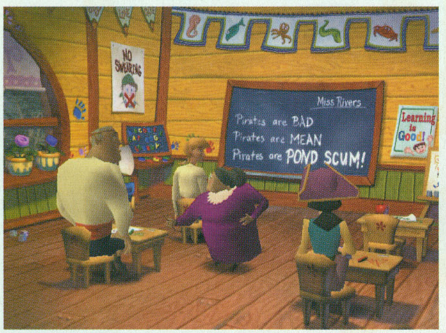
CONSOLAS VS. PC

Por Maximiliano Ferzzola y Santiago Videla

Sigue la batalla más encarnizada de todos los tiempos, las Consolas versus la PC, dos nuevos Rounds en esta nueva edición de Next Level. La primera parte de esta guerra ya causó indignación entre muchos de nuestros queridos lectores. Así que, recuerden, ESTO NO ES MÁS que nuestra humilde opinión. No se sientan tocados, ni heridos, por nuestras divagaciones. Eso sí, estamos abiertos al debate, manden cartas, pero no nos odien...

ROUND 3: AVENTURAS

Por MaX FerZZoLa



Uno de los géneros que más subdivisiones se jacta de tener... desde Aventuras Gráficas, hasta Survival Horror, la gama es extensísima. ¿Quién se lleva el puntito? No creo sea una elección difícil. Las consolas FUERON hechas para las aventuras y la galería contempla toda clase de odiseas aventureras. Ok, las consolas carecen casi por completo de aventuras gráficas pero, tal vez, esto sea temporario. Lucas demostró que se puede "portear" un Escape from Monkey Island sin perder absolutamente nada, gracias a los controles de sus nuevos productos. Bueno, la gente de PC extraña usar el mouse, como en los clásicos del género, pero los muchachos/as amantes de las consolas deberían estar agradecidos, ya que eso hace mucho más fácil llevar un juego del mundo de las PC al de las consolas. De todas maneras, las consolas disponen de algo tan imprescindible para el género como un Joystick ya incorporado y el gusto del consolero medio. Es por eso que los desarrolladores no se piensan dos veces antes de elegir un género si tienen que hacer un juego de consolas. Lo más copado es que, para no saturar el mercado, las aventuras se han subdividido en géneros cada vez más variados. La esencia es la misma pero... ¡nada que ver un Resident Evil con un Soul Reaver! ambos son espectaculares y mismo género, pero son experiencias completamente distintas. Títulos como Silent Hill, Dino Crisis y Metal Gear Solid, entre otros tantos, hablan por sí mismos. Las aventuras disfrutan de un cómodo reinado desde las consolas y las PC miran con envidia. ¡Punto para las consolas!

CONSOLAS: 2
PC: 1

ROUND 4: SIMULADORES

Por Santiago Videla

Al ser una categoría que en primer lugar es una de las menos difundidas en el mundo de las consolas y, a su vez, al ser uno de los géneros que mayor potencia en cuanto a hardware necesita, es más que obvio que el punto en este caso se va para el terreno de las PC.

Otro de los factores por los cuales estos juegos no son algo muy común en consolas es por los complicados y numerosos controles que suelen tener, y que en la mayoría de los casos es prácticamente imposible adaptarlos a un pad para que se puedan jugar de una forma cómoda.

En PC, los fanáticos de este tipo de juegos pueden encontrar prácticamente cualquier cosa que se les pueda ocurrir: simuladores de vuelo civil, de combate, espaciales, de autos, barcos, submarinos y hasta trenes, son sólo algunos de los más conocidos en el que es uno de los géneros más difundidos en estas máquinas.

Por el lado de las consolas son muy pocos los ejemplos que tenemos, pero los pocos que hay son de lo mejor. Entre los títulos más conocidos tenemos a la serie de los Aero Dancing en Dreamcast, pero el título más destacado en esta consola fue Starlancer, uno de los mejores simuladores de combate espacial hechos hasta la fecha y una de las mejores conversiones hechas para la consola.

En el caso de la Play 2, como ejemplo más sobresaliente tenemos a Gran Turismo 3, que salvo por el tema de que los autos no cuentan con modelo de daños, es la envidia de todos. Pero lamentablemente y salvo estas contadas

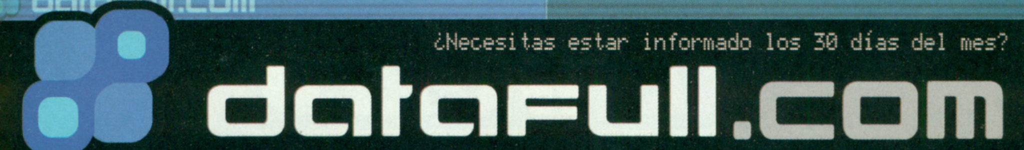


excepciones, el género de los simuladores casi no tiene presencia en las consolas.

En definitiva, es extremadamente difícil, por no decir imposible, que alguna vez las consolas puedan llegar a superar a las PC en el terreno de las simulaciones.

CONSOLAS: 2
PC: 2

Y la cosa sigue empatadísima... no se pierdan el próximo capítulo, alguno de los contendientes podría tirar la toalla.



Enterate día a día de todo lo que sucede en el mundo de los videojuegos

El equipo de **NEXT LEVEL** te mantiene al tanto con las novedades más importantes hasta que salga el número que viene!

MEMENTO

Por Carla Callegari

DIRECTOR: Christopher Nolan **PRODUCEN:** Jennifer Todd y Suzanne Todd **ESTRENO:** Octubre 2001
REPARTO: Guy Pearce, Carrie-Anne Moss, Joe Pantoliano, Mark Boone Junior, Russ Fega, Stephen Tobolowsky, Harriet Samson Harris, Larry Holden.

Imagínense sufrir una afección cerebral que borra todos sus recuerdos momentáneos. Saben quiénes son y qué hicieron hasta una determinada fecha de sus vidas, pero todo lo que pasa después se les olvida al cabo de 15 minutos. Cada rostro nuevo, cada conversación que acaban de tener, se esfuma completamente de sus memorias. Imagínense que a pesar de esto, intentan resolver solos un crímen...



Leonard padece de esta atípica forma de amnesia; su último recuerdo es el ataque, violación y asesinato de su esposa, y su único objetivo es la venganza: Captura y muerte del responsable (absolutamente desconocido para él) basado en el informe policial, abandonado por falta de pruebas. Más allá de la dificultad obvia de esta tarea para un ex investigador de seguros, su padecimiento la vuelve casi imposible, por lo tanto, su única opción es mantener una disciplina que le permita vivir sin esta posibilidad de memoria reciente.

La técnica de este personaje, que parece haber salido de un cuento policial de Borges, es confiar ciegamente en su escritura. Siguiendo el lema de que todo lo que esta escrito es verdad lleva en sus bolsillos la ayuda de fotos polaroid que toma de las personas y lugares que conoce, con pequeños mensajes al márgen para saber qué hizo en el día y con quién se relacionó: "este es mi auto", "este es el hotel donde me hospedo", "este es mi amigo", "este hombre miente", etc. Pero las pistas más importantes, lo que no puede darse el lujo de olvidar, las lleva tatuadas en su propio cuerpo.

Un detective sin memoria, que trata de solucionar un misterio, pero es incapaz de recordar lo que descubre.

ERES LO QUE RECUERDAS

Si eso ya les bastó como gancho, que tal si agregamos una peculiar forma de contar la historia: de atrás hacia delante, en fragmentos de 15 minutos más o menos -según los lapsos en que la memoria de Leonard funciona-. Lo importante no son los hechos que ocurren o ya ocurrieron, sino los motivos. Y como además el punto de vista siempre es el del protagonista, estamos obligados a participar en la búsqueda de cabos sueltos que nos permitan descifrar, junto con él, este rompecabezas donde a medida que avanzamos (o retrocedemos) advertimos que no todo lo que se ve es lo que suponemos, y que la memoria no siempre juega limpio.



Acorde con la complejidad de la trama, el estilo visual y el guión de Christopher Nolan, basado en una historia corta escrita por su hermano Jonathan (premio al mejor guión en el Festival de Cine Sundance 2001) son impecables, y las actuaciones de Guy Pearce (L.A. Confidencial), Carrie-Anne Moss y Joe Pantoliano (Trinity y Cypher en The Matrix) son soberbias.

Aunque en realidad la historia ocurre en un lapso relativamente corto de tiempo, las pistas e información repetida y complementaria que nos otorgan en reversa, nos hacen repasarlo y revivirlo continuamente; una historia donde los personajes retornan, donde el protagonista se repite las cosas para convencerse, y donde el juego y la duda es obligado.

Todo es confuso pero claro al mismo tiempo, nos captura y contagia la falta de recuerdos: las historias paralelas a la narración sin tiempo preciso, los personajes (un policía cuya integridad se cuestiona, una atractiva chica que está en apuros), y la búsqueda de la venganza sumados a los crímenes que ocurren desde la toma inicial, donde un espantoso asesinato se rebobina ante nuestros ojos: una fotografía es absorbida por una máquina polaroid, la sangre, cabello y pedazos de carne se van reconstruyendo en rasgos humanos, mientras el cañón de una pistola se aparta de una boca torcida.

Nada es lo que parece, o todo es justo lo que parece cuando sólo tenemos un márgen de escasos minutos para formular una suposición.

Así como el personaje no sabe lo que ocurrió un momento antes, hay partes múltiples en las que como espectadores tampoco lo sabemos, y es justo esta combinación lo que hace tan disfrutable el producto final. Olviden el pochoclo y vayan bien despiertos al cine, porque sus cerebros no van a tener descanso durante este thriller psicológico que va en camino de convertirse en una película de culto.

!alrev ed rajed nedeup oN¡

¡TAKE-TWO INTERACTIVE HABLÓ SOBRE DUKE NUKEM FOREVER!

Importantes ejecutivos de Take-Two Interactive discutieron el futuro de Duke Nukem Forever. Reafirmaron que no desean ser apurados en el proyecto y la fecha de salida seguirá siendo "cuando este listo". Los trajeados muchachos yuppies dijeron que la PlayStation 2 y la Xbox verán esta remozada versión del Duke. No agregaron nada sobre la de GameCube, pero al comenzar el año aseguraron que la máquina de Nintendo tendría su conversión, como corresponde. Habrá que ver... La PS2 podría contar con otro Duke además de Forever, uno conocido como D-Day, que será en tercera persona.
Entre otras noticias, Duke Nukem no quedó aparte del atentado. Arush Entertainment esta evaluando Duke Nukem, y tal vez se sacarían algunos niveles donde New York explota en toda su gloria.

METAL GEAR 2 SUFRE POR EL ATAQUE TERRORISTA

Cualquiera de ustedes que haya prendido la televisión, abierto un diario o salido a la calle, sin ir más lejos, sabrá lo acontecido en los Estados Unidos. Un ataque terrorista que no sólo tuvo repercusión en la opinión pública: La industria de los videojuegos no se vio menos afectada. Dada la tragedia sucedida en Nueva York, se decía que Metal Gear Solid 2 podría no salir jamás en USA ya que el juego comienza con un ataque terrorista en la ciudad donde aconteció la desgracia. Konami America dijo que está siendo terriblemente cuidadosa con lo que van a mostrar en el juego. Las tijeras de la censura harán de las suyas y es probable que veamos un título completamente diferente al que deseábamos ver.

¿CREÍAN QUE LAS TORTUGAS MUTANTES NINJAS HABÍAN MUERTO?

Mirage Studios, actual propietaria de los derechos de Teenage Mutant Ninja Turtles, está preparando una nueva versión cinematográfica de nuestros mutados quelonios. La película será de un presupuesto altísimo y basada en animación por computadora. Además, se hará una mini serie y otra serie de dibujos animados. Se espera también que se preparen las respectivas versiones para el mundo consolero. En la primavera de 2002 ya estará disponible la versión de Gameboy Advance y las de PS2, Xbox y Gamecube allá, cuando esté comenzando el 2003. ¿Realmente necesitábamos más de las Tortugas Ninjas? ¡Yo todavía tengo pesadillas!

¡SPIDER -MAN 2 ATRASADO!

Otro juego que sufre las consecuencias del atentado a USA. Spider-Man 2 Enter: Electro para la PSX se acaba de atrasar debido al ataque terrorista a Norteamérica. Pasa que en el juego había una escena donde nuestro arácnido amigo se encuentra sobre un rascacielos similar a las Torres Gemelas, escena que será sustituida por otra como una muestra de respeto a las familias de los muertos del ataque.
-"Por respeto a las víctimas, sus familias y a todos nuestros amigos ciudadanos, atrasaremos el lanzamiento del juego con algunos cambios menores. Mientras que los edificos en Spider-Man 2 Enter: Electro solo sirven como background ambiental y no explotan ni colapsan, Activision está siendo extremadamente cauta sobre las imágenes de nuestro juego para que no puedan ser confundidas con las Torres Gemelas. Esperamos lanzar el juego en vacaciones."- dijo un representante de la firma. No se sabe cuando la segunda parte Spider-Man verá la luz, se cree que no pasaría de este año. Pero no hay nada confirmado.

¡SEAMAN PARA PS2!

Vivarium y ASCII acaba de anunciar que el juego tipo Tamagotchi -pero con un pez con cara de chinito- Seaman estará disponible para PS2. Por suerte, no será un port exacto, se agregarán algunas cosillas nuevas para que no sea el mismo choreo experimental que fue en Dreamcast. Ahora Seaman tendrá un ciclo evolutivo mucho más extenso y, finalmente, el bicho podrá moverse al océano o a la tierra. El paquete -limitado- va a venir con un control especial con un micrófono enganchado en algún lado. Todavía no se ha hablado de un lanzamiento en USA.

¡SE HAN VISTO PERSONAJES DE FINAL FANTASY EN KINGDON HEARTS!

Si nos siguen desde la primera edición de Next Level, sabrán que Kingdom Hearts es una producción de Square donde nuestro deber es rescatar a Mickey -sí, el de Disney- junto a dos aventureros, Tribilín y Donald. Bueno, dicen las malas lenguas que se han visto personajes de Final Fantasy VIII y X por el juego. Con un look muy aniñado y súper deformed. Otro dos personajes de Disney fueron confirmados, el perro Pluto hará de las suyas y otro Pato -posiblemente Daisy-.

FINAL FANTASY: UNLIMITED

La manía de la Fantasía Final pasó por los videojuegos y el cine, y ahora le toca el turno a la caja boba.
TV Tokyo está a punto de estrenar una serie bajo el nombre de Final Fantasy: Unlimited. Como siempre, la cosa se estrena primero en Japón y 20 años más tarde la terminamos viendo nosotros. En el país del oriente Final Fantasy: Unlimited se estrenará el 2 de Octubre y por acá ni fotitos. Poco se sabe, pero -al igual que en la peli- la historia va a transcurrir en nuestra tierra. Aunque no se sabe en que espacio temporal. Al parecer, la humanidad descubre un portal hacia otro Universo. Los protagonistas son Wind y Lisa que andan en busca de "The Cloud", algo destructivo, muy destructivo. Ni idea aún de la técnica que usará esta serie, podría ser por computadora o animación. En cuanto pongamos nuestras manos en alguna de las cintas, les contamos TODO.

READERS CORNER

¡EL FAMOSO CORREO DE LECTORES!

¡Hola gente! Bueno, es una lástima tener que comenzar este correo de lectores con una mala noticia. NO hay más premios para la carta del mes. Nosotros lo intentamos. Pero nos acusaron de falta de criterio. Nos insultaron feo. Nos cuestionaron. Que no sabíamos nada y todo eso. Incluso se puso nuestra "legalidad" en duda. Es una lástima que por algunos que no creyeron justo haber perdido, otros lo tengan que pagar. Tendrían que haber entendido que esto no era un concurso, sino una manera de premiarlos. Pero para evitarnos problemas y toneladas de mails resentidos en donde nos dicen un montón de cosas feas porque no premiamos a tal o cual persona, preferimos cortar de raíz el asunto. Esto no era más que para incentivar la creatividad y premiar a los lectores más comprometidos. Pero, al parecer, cuando hay intereses de por medio, nuestro lado oscuro se deja ver en todo su esplendor y, lo único creativo que recibimos en el mes, fueron las mil y una formas en las que íbamos a morir. De todas maneras queremos seguir recibiendo historias inspiradas. ¿Si? Como sea, la vida sigue, y con ella este correo de lectores.

Pero antes de pasar a vuestras carticas, Carla Callegari responde a Shan Shan por la carta del mes pasado: "Sin ánimo de robarle el puesto a Maxi (quien lo hace mejor que nadie) respondo a Shan Shan por su carta del mes pasado. Aclaro en principio que cualquier opinión es válida, por eso, no lo voy a contradecir, pero si aclararle lo que parece interpretó mal de mi nota.

1) No soy feminista, no defiendo el lugar de la mujer en el universo ni nada parecido. Así que no entré ni voy a hacerlo ahora en ese campo.

2) Nunca di mi opinión sobre Hernán (sería absurdo si no lo conozco), sólo usé como ejemplo anecdótico su sugerencia, que de hecho es la de muchos (perdón a Hernán si se mal interpretó).

3) Tomb Raider es un personaje típico fetiche del hombre, sí, todos lo sabemos ¿y qué? Ese es un tema aparte, tanto como que las barbies son mujeres perfectamente irreales o que las estrellas de Hollywood son lindas. Mi alusión fue que a pesar de que estamos en un mundo machista, juegos con protagonistas femeninas faltan (la exuberancia o no de sus cuerpos será tema para charla después).

En conclusión, mi humilde intención no es más que advertir, desde mi lugar, que los tiempos cambian y que los videojuegos (de cualquier género) ya no son exclusividad de nadie, ¡y que eso es algo bueno!"

Joaquin Mesuro

¡Qué bueno che! Así que Fito Laborde era el ninjonga, (no parecía) mmmm...será por que el ninja me parecía menos cachetón, voy a mirar de nuevo el video a ver si me doy cuenta ja!.:) A propósito...el correo de lectores de la Next se esta poniendo bueno, hay mucho para opinar, mucho para pensar, me esta gustando más que el de la *Gran madre XPC*. Creo que elegiré el tema de los gustos femeninos (lo haré según mi cosmovisión del asunto, así que cuando termine la carta esperaré los cachetazos de Carla). Seamos sinceros, cuantas chicas hay como Carla o Pamela (con gustos bien definidos por los videos juegos y demás), si hubiera muchas, yo creo que éste no sería un tema interesante para tocar ya que sería una cosa común. Además algunas de las cartas de mujeres, para mí si fueran de varones no las publicarían, ya que no llamarían la atención. Otra cosa que veo en el caso mío y particular: Yo vivo en Pergamino y voy a una escuela técnica de doble escolaridad en la especialidad informática, y además de la casi inexistencia de mujeres en ese rubro, no juegan ni por casualidad un video juego, es más, lo asocian con Mario Bros, o con el Wonder Boy, solo conozco 2 o 3 chicas que jugaron a un videojuego, y son aventuras gráficas donde se traban y terminan por dejarlo o regalármelo. También sin ir muy lejos, veo esto en el famoso programa Nivel X, la pobre Natalia no sabe nada y demuestra su ignorancia a través de los programas, (viéndolo mejor, en este caso, tampoco se salvan mucho los demás) ¿Cuántos clanes de mujeres hay? ¿Cuántas mujeres programan video juegos? ¿Cuántas mujeres integran su editorial?, yo deduzco que todo esto es por la diferencia de protagonismo del hombre y la mujer a lo largo de la historia. Superman, Batman, Hitler, Napoleón, Hércules, los que fueron a la guerra, los que pisaron la luna, Newton, Gengis Kan ...etc.. Esta pequeña lista de personajes, ficticios o no, es una representación del protagonismo del hombre. Y en los videos juegos ocurre lo mismo, ya que estos no son mas que la intención de recrear sensaciones, o situaciones de la historia donde nos identifiquemos con ella, como nos gustaría en la vida real (Medal of Honor: Allied Assault, Full Throttle, FIFA, Undying,) son juegos protagonizados por hombres, pero la chica que los juega bienvenida sea. Por todo esto es que se confunden los gustos, los juegos no están hechos sólo para hombres, si no que están hechos para entretenernos en base a un tipo de tema ya vivido o escrito. Y da la casualidad que el hombre ha sido más protagonista. Por supuesto que una mujer se va a entretener jugando Final Fantasy pero no se va a sentir identificada con Squall y como en la gran mayoría de los casos, ¿quién salva a quien? Squall a Rinoa o Rinoa a Squall. También se va a entretener jugando al FIFA pero ocurre lo mismo, ojo que a nosotros nos pasa lo mismo con Tomb Raider, nos divertimos jugándolo pero no nos sentimos una Lara Croft a no ser que....Cabe aclarar que como el protagonismo en la historia no es total por el hombre, tampoco es en los videos juegos, pero si es proporcional, y también se que se esta emparejando, un claro ejemplo es la película de Final Fantasy, o Heavy Metal. Es por esto que a las mujeres que juegan no se le entienden los gustos o no los tienen bien definidos como nosotros que ya jugamos desde mucho antes. Desde luego que esto no se aplica a las excepciones como Carla, (para que no me pegue) que es veterana en el asunto. También me gustaría aclarar que a mi me encantaría que en un futuro no muy lejano las chicas jueguen a la par de los hombre (ya se que ahora las hay, pero son pocas che). Espero que me den su opinión, ya que la mía solo fue dada por mi visión un tanto estrecha del asunto. Bueno... me despido y espero que la carta sea bien vista. Chao...

Uiuiuiiiiiiii... ahora Carla te sopapea... ¿te dije que sabía Karate? ¡Ah no! no era Karate... ya me pegó por haberme confundido. Era un arte marcial que ni me acuerdo como se llama, pero me consta que duele.

PD: En los buscados de Next podrían poner a la rata del capo FerZZola, por una extraña razón el y su rata me caen bien ¿que será?

¿Porque sos masoquista? ;)

Juan Manuel

¡Hola gente de Next Level! Me llamo Juan Manuel, tengo 17 años y vivo en Rosario. Les comento que leo su revista desde el número 20 y que cada vez me gusta más. Desde que leí mi primer número deseo escribirles, pero nunca lo hice porque mi inspiración para este tipo de cosas siempre brilló por su ausencia. Bueno, la cuestión es que esta vez hago un esfuerzo, y me quemo las neuronas, porque son varias las cosas que les quiero decir, a ustedes y a todos los lectores de la revista.

1.- ¿Por qué hay veces que el puntaje que le dan a cada videojuego no concuerda con la descripción del mismo? ¿Qué a qué me refiero con esto? Si se fijan en el número 32 de su revista, van a poder encontrar en la sección "Final Test" el review del juego Reiselied: Ephemeral Fantasia. En este review describen al juego como: desastroso, asqueroso e irritante, y siguen la nota diciendo cosas negativas del juego, es más NO DIJERON NADA POSITIVO DEL JUEGO EN TODA LA NOTA, y llegaron a decir que el título no aprovechaba NADA el poder de la PS2. No es que me moleste que digan cosas negativas del juego, lo que me molesta es que dicen que el título es muy malo pero le dan un puntaje de 7.5, el cual es un puntaje relativamente bueno. Para otro ejemplo pueden ver el review del juego Dracula 2 también en el número 32, y notarán que dicen "En general, se trata de un muy buen juego", pero le pusieron un puntaje menor (7.3) que a la bosta de Ephemeral Fantasia. No sé si me estoy explicando bien, pero como estos, hay muchos más ejemplos, los cuales hacen que a veces no sepa si tengo que ver un título por su puntaje o por su descripción (supuestamente el puntaje y la descripción tendrían que concordar). Bueno en fin, me gustaría que vieran esto y si yo llegara a tener razón trataran de cambiarlo para mejorar más la revista.

Sí, íbamos a hacer una Fé de Erratas sobre eso. Pero aprovechamos tu carta. Se nos cruzaron los ojos cuando armabamos la revista. Reiselied: Ephemeral Fantasia se lleva nada más que 4.3. En cuanto al puntaje de Dracula 7.5 es, según nuestra tabla, muy bueno. Así que ahí no hay problemas.

2.- Les comento que en Septiembre se cumplió un año desde que me compré la DC y nunca me arrepentí de haberlo hacho, ni siquiera cuando me enteré que ya no habría más Dreamcast, quizá esto fue porque sólo pagué $200 por ella, (sí, la compré en USA) por una VMU y por un control extra. Me trajo tantos buenos momentos... como los que viví mientras jugaba RE: Code Veronica, Soul Calibur, Rayman 2, Sonic Adv., Skies of Arcadia (WOW), etc. etc. etc. En fin, a lo que voy, ¿saldrán más juegos de DC tan buenos como los que nombré?, aunque sea uno o dos. ¿Qué puntaje le dan al Soldier of Fortune? ¿Qué me recomiendan, Sonic Adv.2 o Soldier of Fortune?

Yo te recomendaría que leas los Final Test de cada juego y saqués tus conclusiones. El Final de Soldier of Fortune está en este mismo número.

3.- Ahora me pongo realmente serio, y habiendo leído lo que decían en el "Readers Corner" del número 32, "Una cosa, que conste que este es su espacio", me gustaría decir lo siguiente: Todos

saben lo que ha estado ocurriendo en el país del norte (sí, USA) y todos saben que hasta hoy (19/09/01) hay una GRAN, GRAN posibilidad de que haya guerra, lo cual sería desastroso, ya que miles y miles de personas morirían en todo el globo. Es por eso que les imploro a todos aquellos que estén leyendo esto que por favor le pidan a su Dios (sea cual sea, si es que creen en uno) por la paz entre los pueblos. Yo soy cristiano, y le pido a la Virgen de Fátima por la paz mundial (le pido a ella porque ella fue quien dijo que le rezáramos por esta causa). En este momento, lo único, y lo mejor que podemos hacer es rezar, ¡no perdamos la fe!
Bueno, con eso termino mi carta, se que es un poco larga, pero les agradecería que la publicaran. Muchas gracias por brindarme este espacio.

Eduardo Arango

El 2000 y la tecnología que todo adolescente de los '80 soñaba, ya llegó. Con él, las empresas monopólicas y sus productos masivos de baja calidad, los éxitos pre-fabricados respaldados por millones de dólares para imponerse en el mercado y generar secuelas, y si es posible, la película.
Más allá de si ahora es mejor o peor que antes, algo está claro: todo se ha desvirtuado.
El correo de lectores de esta revista, corre ese mismo riego al plantear al lector la posibilidad de ganarse un premio con una carta con contenido, que sea ocurrente, etc. Se puede desvirtuar, y perderse la esencia. Lo mejor son las cartas donde se elogia o se da palo a determinada consola o compañía; o las cartas que debaten el tema de la piratería, con su eterna pregunta acerca de por qué ayudar a una compañía garca que solo quiere lucrar; y su difícil respuesta consistente en explicar que en definitiva el que termina perdiendo es el usuario, casi sin darse cuenta.
Quizás me equivoque, pero es probable, y teniendo en cuenta cuál fue la carta que ganó el premio en el número anterior, que tengan que soportar ahora miles de cartas donde un pendejito/a se pone a divagar sin sentido, creyéndose filósofo o poeta, y sin notar que no captó la idea; también es probable que aparezca algo bueno, en medio de una montaña de basura -tal como sucede con los títulos de PlayStation- y también es probable que muchos lectores se vean forzados a hacer algo que no están capacitados para hacer y terminen no enviando su e-mail, en el cual sólo explicaban por qué a su parecer, Phillips CDI fue la mejor consola de video juegos del planeta.
Que una revista haga un concurso, me parece bien, pero creo que deberían buscar otro medio; por ejemplo, pueden hacer una pregunta con tres opciones, que podría ser la siguiente:
¿Qué compañía sacó al mercado la consola de 64 bits que llevaba el nombre "Jaguar"?
a - Nintendo b - Atari c - Dream
Hmmmmm.. esa la sé, esa la sé... ¡Atari! ¡Atari! ¿Qué me gané?
Y entre todas las respuestas correctas, se puede hacer un concurso, el cual, inclusive, podría salir televisado para demostrar mayor transparencia al respecto. Además, retomando lo anterior, están corriendo el riesgo de que un lector cometa plagio.
Eso es algo que por el momento está fuera de nuestro alcance.
Por ejemplo, yo podría empezar mi carta diciendo: "Next Level es una cosa entre las cosas, un fascículo perdido entre los fascículos que pueblan el inconmensurable universo, hasta que da con su lector, con la persona destinada a sus símbolos"
Lo único que hice, fue transcribir una frase de Jorge Luis Borges, y cambiar "un libro" por "Next Level" Me consta que son ustedes personas cultas e instruidas, pero algo se les puede escapar.
Espero no haber molestado mucho con esto, y que sirva como crítica constructiva, previendo algo malo que es menester detener en los comienzos, sino después no es posible; o al menos, más difícil; tal como sucedió con nuestro país, Argentina.
Como verás, Eduardo no hay más carta del mes con premio. Pero no enteramente por las razones que vos citás. Parece que todavía no tenemos un grado de madurez tal como para aceptar ser derrotado en el campo del honor, cuando lo que hay es la mejor de las ondas. Snifff... una lástima
Un abrazo
¡Lo mesmo!

Federico "el nono" Gagliardi

Deidades de Next Level: No tengo nada en contra de su revista, pero me disgusta el hecho de que en estos últimos meses no me han publicado ni una sola carta de las tres que les mandé. Sé que se les hace difícil publicar todas las que les llegan, pero en mis anteriores mensajes realmente me había esmerado. En una oportunidad, traduje el párrafo que se encontraba en el libro y la presentación del grandioso Shenmue, junto con unas palabras de quien escribe. No la vi publicada al mes siguiente, sin embargo, sentí que valía la pena que aparezca en el correo de lectores, entonces volví a mandarla... no la publicaron.
En agosto, inspirado en mi Dreamcast, volqué mis sentimientos en Word, hasta llegar a crear algo que merecía ocupar un lugar en su revista. En la misma incluí una "poesía" de mi autoría. En el número de septiembre, busqué ansioso en las últimas páginas. Mi mentón cayó al piso mientras leía una carta sospechosamente parecida a la mía., que no llevaba mi nombre, sino el de Gonzalo Roland. Sí, vos, el que está leyendo... ¡estás nominado! ¡¡¡ENCIMA SE LLEVÓ LA CARTA DEL MES!!! Mis alaridos desgarraron la tranquilidad de la noche, haciendo eco en cada casa mientras proclamaba venganza. Noche y día mi cuarto se convirtió en mi guarida, el lugar que sabría protegerme del mundo que me sofocaba y me odiaba sin razón. Sellando las ventanas comencé mi exilio. Las voces que se filtraban por las grietas se hacían cada vez más insoportables. Todas esas risas y cuchicheos, ¿a qué se debían?, ¿No se daban cuenta del peligro que corrían ahí afuera? Se encontraban a la merced de ese monstruo... LA SOCIEDAD.
Acurrucado en un rincón, intensos pensamientos cruzaban por mi cabeza, la ira estaba por explotar, la tortura psicológica que representaba para mí la sensación dónde la derrota era insoportable. Me sentía realmente desanimado, pero mi pasión por SEGA no disminuyó en ningún momento. Mi cuerpo maltratado sufría demasiado, principalmente mi espalda, que parecía quemarme. Me aproximé al placard, donde se encontraba el espejo y no podía creer lo que veía. En mi espalda predominaba una especie de "rulito" marcado con fuego, de brillo similar al de una estrella. De repente, un fuerte dolor, hizo que soltara un grito. Pasado esto, la sensación se esfumó, pero el símbolo seguía estando allí, tratando de decirme algo que hasta el día de la fecha no he logrado descifrar.
Mis ojos se habían acostumbrado a la falta de luz y había aprendido a controlar los impulsos violentos. La única fuente de entretenimiento eran las peleas que se armaban cerca de la escalera entre Nightmare y Kilik, ay... esos dos nunca van a aprender. Lo peor es que me estropearon toda la alfombra, No era el único evento en mi cuarto, ya que Ryo y Nozomi se la pasaban en la cama... sentados, hablando del pasado y de lo mucho que extrañaban Yamanose; me contaron cómo le iba a Tom con sus panchos, pero las noticias no fueron nada buenas. Terminó en un departamentito de Harlem, tras el juicio con su sexta esposa por... no haberse sacado las rastas. Bajo mi escritorio noté una silueta, con cuidado me acerqué y pude reconocerla: un Chao. Me pregunté cómo se encontraba allí, pero enseguida llegó Knuckles maldiciendo: -Pequeño demonio, ¡Jamás te vuelvas a escapar! Sonic, ¿dónde estás cuando te necesito? Armado de valor, tomé un viejo saco negro y me disponía a salir. Agazapado entre las sombras de algunos árboles pude esconderme de los vecinos y de esa molesta luz.
¡Este relato debe ser leído, tengo que prevenirlos!, pensaba. La sociedad no me aceptaba, ahora estaba seguro, estas dudas me las aclaró una revista a la que soy devoto, cuando decidió no publicar mis opiniones y vivencias. El monstruo podía ser realmente cruel cuando se lo proponía.
Frente al buzón, introduje la carta al mismo tiempo que rogaba una segunda oportunidad. El trayecto hacia mi casa fue extenuante, aunque sólo me separaban tres cuadras del correo. La luz me había irritado los ojos, por lo que decidí acostarme a descansar.
Se preguntarán si extraño mi vida anterior. No, gracias, prefiero la oscuridad.
Bueeeenooo... ser de la oscuridad. Como verás, publicamos tu carta, la cual nos gustó mucho. Hubo un tiempo en que ninguno de nosotros comió pescado por miedo a comernos un Seaman.

Pablo de Rosario

Holas, chikos y chikas de la revis. ¿Komo andan? Mi nombre es Pablo, tengo 24 años, soy de Rosario y les kería kontar una historia: Era una vez, mediados de marzo del 2000, juntando plata, pokito a pokito, me kompré una Dreamcast. A los dos meses, más o menos, abrí una cuenta de Internet y empecé a conectarme. Luego kompré el teclado, empecé kon el mail y luego el chat, una noche de noviembre, muy aburrido estaba yo, ke publiké mi mail en una revista ke sale los domingos en un diario. Pasó el tiempo y un día reviso mi correo (pd_fm@hotmail.com) y me habían escrito varias personas, entre ellas una chika kon la kual nos empezamos a escribir kada vez mas seguido. Nos kontábamos kosas de nuestras vidas, de nuestras respectivas parejas. Un día, sin kerer, borré su mail y no le pude volver a escribir. Paso el tiempo y no me escribía, un día, a fines de diciembre, me volvió a escribir, y cerca de finales de marzo del 2001, nos konocimos. Para ese entonces yo había empezado a trabajar cerca de su casa (a 1:10 de mi casa yendo en auto) y me kontó ke le gustaban los videojuegos, (yo trabajaba vendiendo juegos y konsolas) Ese mismo día hicimos un desafío, un apuesta a ver kien era mejor jugando al MKII, por mi experiencia le gané. Y empezamos a salir (komo amigos). Al tiempo, un no sé ke me empezó a pikar y me la encaré. Desde el 7/5 estamos en pareja, ya llevamos 4 meses y 8 días, somos muy felices, nos pasamos mucho tiempo jugando al MKII, ahora la kosa esta más pareja, practicamos todos los días. La reflexión lleva a ke, no hay ke kejarse tanto por la desaparición de la Dreamcast, más bien, hay ke agradecer por esos lindos momentos ke nos hizo disfrutar, y yo en especial porke gracias a ella, konocí al amor de mi vida. Gracias por su tiempo, les dejo nuestro mail por si kieren escribir:
Fm_y_cinderella@hotmail.com

Ayyyyyyy... ¡qui liindoooo! Bueno, los felicitamos a ambos y les deseamos una vida larga y prospera, esperando que las Fatalities, queden en el mundo digital ;) Ahora... algo que todavía no entiendo... ¿Cuál es tu fijación con la k?

Agustin Ricciardi

Hola queridísimos muchachos de Next Level. ¿Cómo andan? Espero que estén bien. Yo estoy súper bien, al fin y al cabo me compré la PS2 (¡es una nenaaaaaaa!). Sé que soy un comprador "infiel", ya que cada vez que me hago de una nueva maquinita termino diciendo lo mismo... pero es pura emoción de una persona que ama a los videojuegos. No voy a decir lo poderosísima que es la PS2, los que la tienen ya lo saben. Decidirme por esta maquinola fue gracias a su "culpa". Y sí... las notas que hacen, las fotos que ponen, las noticias que me dan, todo esto y más hicieron que gaste todos mis ahorros sin importarme nada. Obvio que la recompensa es inimaginable. Me sirvieron mucho todas esas noches en el baño con la revista, no crean que hacia (y que voy a seguir haciendo) nada raro, solo me pasaba largos ratos observando su bien redactado material ¡archivando info en mi cerebro!

Otro de los motivos de este mail es para que contesten mis inquietudes de la manera mas sabia, ya que leí en varios sitios que el Resident Evil Zero va a ser exclusivo para Game Cube.

1) ¿Es verdad? ¡Hola gente de Capcom! ¿No saben que la GC es de NINTENDO? Espero que recapaciten y saquen este juego para la Xbox, PS2, etc. Y, si saben otra novedad acerca de esta saga ¡cuéntenme!

Sí, che... es verdad. Y Capcom salió a dar la cara. Chequeá la sección de news para más info. ¿Más de la saga? ¡En la sección de news!

2) ¿¿¿MGS 2 para cuando es este país???

Se calcula que en noviembre. Ya veremos...

3) ¿No tiene nada que ver los problemas que sufrió EE.UU. con nuestros queridísimos videojuegos, digo, no se paró la "industria" o algo similar? No crean que soy una basura sin corazón al preguntar esto. Es más la situación es preocupante, pero esta es una revista de videojuegos, mis más sinceras condolencias a EE.UU.

Tiene que ver. Muchos juegos también sufrieron del ataque. MGS2 va a ser "revisado" y no es el único con problemas. Leete la Editorial.

4.- ¿Qué juegos me recomiendan para comprar en los próximos meses? Sí, ya tengo el ISS, Onimusha, ZOE, R. Evil Code Veronica X (como me garcaron con esas nuevas y escasas imágenes... igual están muy, pero muy copadas) GT3 y Red Faction.

Personalmente, te recomendaría Twisted Metal: Black. Me voló la cabeza ese jueguín. Y para el momento que esta revista este en la calle Silent Hill 2 deberia estar en todos los negocios del ramo. Aunque todavía no podemos decirte cual va a ser su puntaje, es un juego al que le tenemos (mucha) fe.

Son pocos por ahora, ya que estoy en contra de la piratería. Muchísimos no me creerán, pero tengo un juego copia, el cual compré por ingenuo, por no decir otra cosa, y esta tan mal copiado que no entra, se cuelga (es el Rune...) una gran decepción ya que no lo encontré por ningún lugar en donde lo vendan original. Y además me gusta tener juegos originales ¿no están mejores acaso?

¡Claro que sí! El que revisamos nosotros nos lo dio la gente de CD Market, seguramente lo podés encontrar allá si ya probaste en todos tus negocios conocidos.

Bueno muchachos no les saco más tiempo, si publican mi carta, publiquen mi mail así me contacto con gente que tenga PS2 ¿ok?

Como no. El mail del señor Ricciardi es: agufr@hotmail.com

Les mando un gran saludo, sigan así...

P.D.: ¡No puedo esperar al MGS2 ni al Devil May Cry! son algo sobrenaturales, jugué los demos. ¡Y no puedo esperar más! no me aguanto.....ya sé, me voy al baño un rato...=)

chau!

Cacho, ¡quiero un papá así!

Hola amigos! Soy un jugador de PlayStation asiduo. Desde hace dos años que tengo la máquina. Fabulosa, a pesar de mis 43 años, soy un fanático de los juegos y en más de una oportunidad, gracias a sus revistas, he podido salir del paso con sus guías. Pero me pasa que los necesito con urgencia, ya que me compré uno de los mejores juegos (Alone in the Dark - The New Nightmare) y estoy en penumbras, puesto que esta en inglés y no entiendo nada.

Pues me atrevo a pedirles, con su buena voluntad, la guía completa para el mismo.

Desde ya un gran abrazo y sigan siempre así con sus revistas que cada vez están más completas.

Un amigo más.

¡Hola Cacho! Es refrescante ver que gente de tu edad -y no es que seas viejo ¿eh?- disfruta de este magistral hobbie. Es mi deber informarte que las guías que pedís, ya salieron editadas COMPLETAS en nuestra edición Extra del numero 14. Esperamos que tu estadía en la oscuridad sea más placentera.

Sergio Santos a la Fausto

Cuenta la leyenda, que existe un puñado de hombres capaces de responder cualquier incógnita. Estos elegidos, se dice, son tan sabios como malévolos. Poseen la facultad de destruir cualquier forma de vida con solo el pensamiento y son tan antiguos como el tiempo mismo. Ellos viven entre nosotros y a cambio de una respuesta tienen el derecho de exigir cualquier cosa a la pobre víctima que formule la pregunta.

Mi nombre es Sergio Santos tengo 20 años y podría decirse que soy adicto a los videojuegos. Desafortunadamente tengo una duda que me persigue hace ya unos meses, una duda que me hostiga a diario y no me permite concentrarme en otras cosas ni conciliar el sueño y mucho menos poder llevar una vida normal. A tal punto llega mi desesperación -y que Dios me perdone- que decidí recurrir a algún elegido. Sé, sin temor a equivocarme, que uno de los que trabaja en la redacción de Next Level (no voy a decir quien) es uno de estos seres y por consiguiente le hago conocer, temeroso por mi destino, la duda que me destruye por dentro.

¿Se puede jugar al Winning Eleven 5 para Play2 en una máquina americana?

Y de las profundidades del averno, una indescriptible voz dice: ¡NOOOOO!

Sino fuese así, ¿cuál es su par más semejante (americano) y donde canejo lo puedo conseguir?

Internacional Super Soccer Pro Evolution 2, lo podrás conseguir en cualquiera de nuestros anunciantes.

Espero su respuesta con anhelo y terror.

Oh, sí... teme mortal...

P.D.: Oh. Elegido que todo lo sabes y nada escapa a tu grandeza, te imploro piedad sobre mi alma.

Hmmmmm.... ok ;)

Germán Darío Lemme

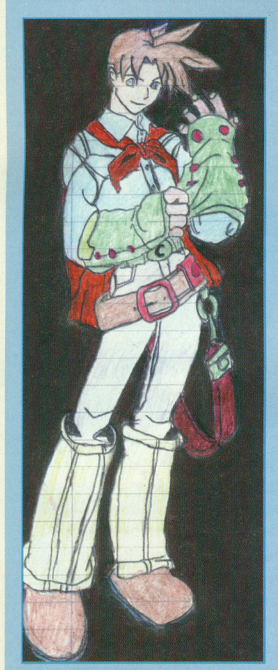
Esta es la historia de un hombre el cual se suicidó por las razones que se descubrieron en una carta dirigida a NL. y N.L.E. esas iniciales están tratándose de descifrar por fuentes policiales. La carta según nuestro corresponsal decía: "Escribí diez cartas, mandé cinco mails y no publicaron ninguna que en la conciencia de ustedes pese mi muerte" La historia según los rumores que corren se trataría del suicidio de una persona, la cual estaría involucrada en una secta difundida en una revista y sería partícipe de una banda que se dedicaba mediante una página de Internet la devoción ante y es aquí donde aparecen otras iniciales R.P.G.s "¿Qué son esas siglas? es lo que nos preguntamos, seguiremos informando..." decía la televisión mientras el único que sabía la realidad de los hechos miraba y sonreía al no poder creer como desvirtuaban los hechos todo para tener un poco de rating. Esta persona recostada en su sofá preferido disfrutando de la paz y la quietud del lugar, de pronto se escucha un silbido, se incorpora violentamente y se mira por la ventana, se tranquiliza y recuerda que estaba solo y que nadie lo iba a ir a buscar ahí, y se prepara una taza de té. El vapor de la taza hacía una nube frente a esta persona la cual había decidido entregarse a reposar en esa cabaña la que había comprado su padre. Había pasado muchas horas pensando como podía hacer para que la gente creyera que él se había suicidado y riéndose dijo: "dio resultado, me creen muerto, esta bien estaré tranquilo para hacer lo que quiera." Ahora había que empezar una nueva vida, él prevenido, antes de fingir su muerte había mudado los elementos que el creía que eran necesarios para la supervivencia. Pero tenía en claro que tenía que hacer compras mensualmente, para lo cual se había conseguido un disfraz para ello. Acomodó las víveres que había traído, y luego abrió un baúl el cual estaba lleno de objetos valiosos. Sacó varias consolas de video juegos y revistas cuyo título eran Next Level y Next Level Extra y decía "acá están las iniciales", más un sinnúmero de juegos. Relajado se puso a jugar sin que nadie lo molestara. Y decía: "no tengo teléfono así que nadie me puede molestar para hacerme preguntas idiotas mientras estoy entretenido jugando, tengo corriente eléctrica que es la fuente esencial de la vida de los video juegos, tengo comida que es mi fuente esencial, y tengo la fuente esencial de la vida mis revistas, las Next Level." Y de pronto empezó a ponerse pálido, empezó a temblar, y a maldecir. Salió corriendo desesperado como si hubiera sucedido algo, como si un terremoto hubiera sacudido la casa, pero no fue así. Mientras el seguía corriendo sin parar, pensaba en lo idiota que había sido. El lo único que quería era estar tranquilo y jugar a los videos hasta que muriera. También estar con los elementos que a el le gustaban y hacer lo que quería. Se le escuchaba decir: "cómo me pude olvidar", y lo repetía constantemente. Corrió cuatro horas sin parar, hasta llegar al pueblo. De pronto se serenó y empezó a caminar despacio para que la poca gente que había en el pueblo no desconfiara de el. La voz le temblaba, sus palabras no salían de su boca. Y de pronto ve hacia una esquina un local que decía diarios y revistas, y pensó: "estoy salvado, como pude planear todo lo de mi muerte tan bien y olvidarme que la Next Level sale todos los meses, y ni muerto me la pierdo."

Por favor envíenle saludos y muchos cariños a mi mujer y a mi hija, que las amo con toda mi alma, para Vero y Aldana (mamachuchi) las amo.

Saludos enviados, Germán y disculpá que solo publicamos una de tus cartas. Pero nos estamos quedando sin espacio.

A todos, hasta el mes que viene, ¡y que la fuerza los acompañe!

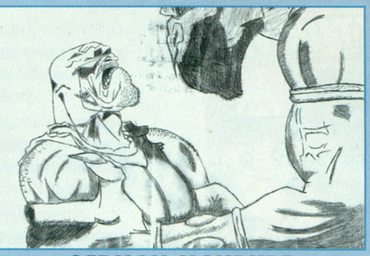
READERS GALLERY



CESAR SAUTO



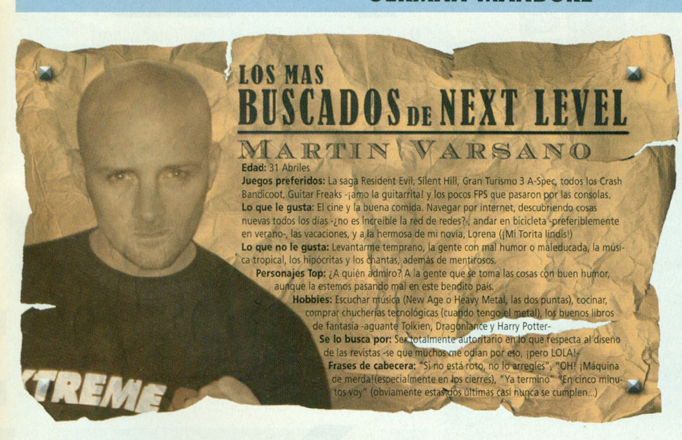
ERIE GALLARDO



GERMAN MANDURE



CESAR SAUTO



LOS MAS BUSCADOS DE NEXT LEVEL

MARTIN VARSANO

Edad: 31 Abriles

Juegos preferidos: La saga Resident Evil, Silent Hill, Gran Turismo 3 A-Spec, todos los Crash Bandicoot, Guitar Freaks -¡amo la guitarrita! y los pocos FPS que pasaron por las consolas.

Lo que le gusta: El cine y la buena comida. Navegar por internet, descubriendo cosas nuevas todos los días -¿no es increíble la red de redes?-, andar en bicicleta -preferiblemente en verano-, las vacaciones, y a la hermosa de mi novia, Lorena (¡Mi Torita lindis!)

Lo que no le gusta: Levantarme temprano, la gente con mal humor o maleducada, la música tropical, los hipócritas y los chantas, además de mentirosos.

Personajes Top: ¿A quién admiro? A la gente que se toma las cosas con buen humor, aunque la estemos pasando mal en este bendito país.

Hobbies: Escuchar música (New Age o Heavy Metal, las dos puntas), cocinar, comprar chucherías tecnológicas (cuando tengo el metal), los buenos libros de fantasía -aguante Tolkien, Dragonlance y Harry Potter-

Se lo busca por: Ser totalmente autoritario en lo que respecta al diseño de las revistas -se que muchos me odian por eso, ¡pero LOLA!-

Frases de cabecera: "Si no está roto, no lo arregles", "OH! ¡Máquina de merda!(especialmente en los cierres), "Ya termino" "En cinco minutos voy" (obviamente estas dos últimas casi nunca se cumplen...)

COMO CONTACTARSE CON NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por e-mail.
¡Manden dibujos!

Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Laprida 1898 11° G (1425) - Capital Federal
E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

¡La carta del mes fue, queridos muchachines, pero no aflojen y sigan mandando esas bellas misivas que tanto nos gustan!

NUMEROS ATRASADOS

AHORA PODES COMPLETAR TU COLECCION



20- The World is not Enough
Nightmare Creatures - Mortal Kombat: Special Forces - Xmen: Mutant Academy - Gekido ¡y más!

21- Samba de Amigo
Resumen de todos los juegos de Dreamcast a la fecha • Trucos: Análisis del GameShark para DC

22- The Bouncer
Trucos: Tenchu 2 - Sydney 2000 - Alien Resurrection Hidden & Dangerous ¡y más!

23- FIFA 2001
Trucos: Dino Crisis 2 - Tony Hawk's Pro Skater 2 Excitebike 64 - Ready 2 Rumble: Round 2 ¡y más!

24- XBOX
Banjo Tooie - Driver 2 - Colin McRae Rally 2 Guilty Gear X ¡y más!

25- Final Fantasy X
Primeras imágenes de FF X • Inauguramos nuevas secciones: Retrogames, No Comments y Recycle Bin

26- Phantasy Star Online
Entrega de Premios NL 2000 • Trucos: Evil Dead Bomberman Party Edition - Persona 2 - The Grinch

27- Onimusha Warlords
Trucos: Team Buddies - NBA Hoopz - EOS: Edge of the Sky - Star Wars Episode I: Starfighter ¡y más!

28- The Simpsons Wrestling
Análisis de todos los juegos de Los Simpson • Trucos: Simpsons Wrestling - Gaunlet Legends ¡y más!

29- Gran Turismo 3
Primeras imágenes de GT3 A-Spec • Las razones por las cuales no tenés que tirar tu PSX ¡y más!

30- Electronic Entertainment Expo 2001
Todo sobre la E3 2001 • Póster de Tomb Raider The Movie • Los 1ros. Final Test de Game Boy Advance

31- Twisted Metal Black
Red Faction • Winning Eleven 2001 • Sonic Adventure 2 • Mario Party 3 • Dark Cloud ¡y mucho más!

32- Heavy Metal Geomatrix
Gran Turismo 3 • Final Fantasy The Movie • FIFA 2002 • Technomage • Outtrigger ¡y más!

PODES OPTAR POR CUALQUIERA DE ESTAS OPCIONES

A Giro Postal o Telegráfico:
Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados, indicando en el giro que es para "**Martín Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".
Por favor, especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de **Next Level**.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:
Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por e-mail a:

ventasnl@ciudad.com.ar, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level.

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. En todos los casos es necesario especificar claramente:

NOMBRE Y APELLIDO
DIRECCION
CODIGO POSTAL
TELEFONO
CIUDAD Y PROVINCIA.

IMPORTANTE: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

¡Ahora el método de contra reembolso no tiene recargo!

ESTOS METODOS SON SOLO VALIDOS PARA EL INTERIOR DEL PAIS




PS one
GAME BOY ADVANCE
PS2



GAMEBOY ADVANCE

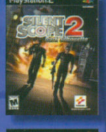
PLAYSTATION 2













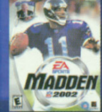














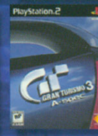
















DREAMCAST







VOLANTE SAITEK
CONTROL REMOTO

GAMESHARK

DUAL SHOCK 2

MEMORY CARD DE 8 MEGAS PS2
VOLANTE LOGITECH GRAN TURISMO

¡NUEVA SUCURSAL! FLORIDA 537 LOCAL 831 GALERIA JARDIN TEL:4327-(GAME)

www.cdmarketonline.com.ar

MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO
Lunes a Viernes de 10 a 20hs

CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY
Lunes a Viernes de 9 a 19hs

MasterCard
AMERICAN EXPRESS
VISA


ENVIOS AL INTERIOR TARJETAS HASTA 12 CUOTAS CONSULTE POR OTROS PRODUCTOS.